MET O.A. STATE OF EMERGENCY • DEUS EX 2 • WIPEOUT FUSION • GLOBAL OPERATIONS

POWER UNLIMITED

GAMESMAGAZINE VAN DE ...UX

MAART 2002 NUMMER 3 JAARGANG 10

55 GAMES GECHECKED

C&C RENEGADE
NIET KIJKEN MAAR KNALLEN!

XBOX
COOL OF CRAP?
DOA 3, MUNCH ODDYSEE, PROJECT GOTHAM, GUN VALKYRIE, DESERT STORM, MAD DASH RACING, TRANS WORLD SURF, AMPED, WRECKLESS EN HALO

SEGA SCOORT OP DE PLAYSTATION 2
MET TOPPERS ALS HEAD HUNTER, ECCO THE DOLPHIN EN REZ

WAVE RACE: BLUE STORM
ADEMBENEMENDE START VOOR GAMECUBE

WINNEN!
XBOX
PLAYSTATION 2
KAARTJES GAME AWARDS

HALO



vnu business publications

€ 3,10

CHEATS VOOR: METAL GEAR SOLID 2 • TONY HAWK 3 • EKS VS SEVER • HALF-LIFE • AGENT UNDER FIRE • RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN • WALKTHROUGH: GRAND THEFT AUTO 3

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

MAXIMA & ALEXANDER... WIE VAN DE REDACTEUREN HEEFT DE MEESTE NESTDRANG?

DE REDACTIE

Begint 't, na het koninklijk huwelijk, ook bij de PU redacteuren een beetje te kriebelen?



JEROEN
IEMAND DIE NET UIT DE LUIERS IS, HEBBEN WE DE VRAAG MAAR NIET GESTELD. TWEE KOFFIE GRAAG JEROEN!



ED
MAN IK BEN AL 50 JAAR GETROUWD, OF VOELT HET ALLEEN ZO, OF ZIT IK NOG STEEDS IN M'N WINTERDIP?



DRE
IK HEB EEN EX EN DIE MIS IK NOG STEEDS. MAAR DOOR AL DIE SHOOTERS, LEER IK STEEDS BETER MIKKEN.



BORIS
IK TROUW PAS ALS IK EEN COMBI VIND VAN YUNA UIT FINAL FANTASY EN ANGELINA JOLIE DIE HOUDT VAN HYUNDAI PONY'S.



JURJEN
IN ASSEN IS HET GEBRUIKELIJK DAT JE TROUWT MET JE BUURMEISJE. BEN NU AAN 'T SPAREN OM TE KUNNEN VERHUIZEN.



JAN
IK BEN AL GETROUWD MET MIJN PC. MAAR ALS IK EEN AANTREKKELIJKE VROUWTJES ORC TEGENKOM... JE WEET MAAR NOOIT.



J.J.
IK ZAG LAATST DIE PU LEZERS TIJDENS EEN FOTOSHOOT EN WEET IN IEDER GEVAL ZEKER DAT IK GEEN KINDEREN WIL.



SKATE
IK ZOU TWAALF SEPTEMBER TROUWEN. BOVENOP EEN VAN DE TWIN TOWERS...

Redactioneel

Voor je ligt het negenennegentigste nummer van Power Unlimited! Geen aanleiding om ouwe lulverhalen over snel vervlogen tijden te houden maar juist om vooruit te kijken.
Zo lees je zo vlak voor de launch van de Xbox (14 maart) in dit nummer alvast alles wat je over deze nieuwe spelcomputer moet weten. Moeten we Bill's mooie praatjes nou geloven of niet? Ook Nintendo liet eindelijk van zich horen, in het Nieuws lees je vast een aantal belangrijke gegevens zoals de lanceerdatum, prijs en launchgames. Later gaan we hier natuurlijk veel dieper op in!
Ook hebben we in dit nummer wat dingetjes veranderd. Zo kun je vanaf nu iedere maand de column van Jason Garber in het Nieuws lezen. Jawel, die dude achter de omstreden game Hooligans! Als er iemand is die wat smeuïgs weet te vertellen, is hij het wel. Op de laatste pagina krijg je vanaf nu naast de Second Opinions ook een overzicht van de games die wij nog meer binnen kregen, in een notendop zeg maar. Terwijl de nieuwe Volgende Maand rubriek je vast een kleine sneak preview geeft over wat je onder meer gaat missen als je zo dom bent de volgende PU niet te lezen.
Vergeet ook niet de antwoordkaart voor de Power Unlimited Game Awards op te sturen. Zo bepaal je niet alleen wie er gaan winnen maar maak je tevens kans op twee gratis kaartjes voor deze Game Awards in mei. Stemmen kan trouwens ook via onze website www.powerweb.nl.
Lees hem stuk, zou ik zeggen!

Ps. Snelle rekenaars hadden het natuurlijk al door, het volgende nummer is dus ons 100e NUMMER!!! Met daarin vele extra's en een aantal coole vernieuwingen. Mis 'm dus niet!

NIELS





COVERVIEW



Op de cover van deze maand moest natuurlijk een Xbox game komen... en wel die met het hoogste cijfer. Halo, dat overigens ook op de PC verschijnt, scoort dan ook een hele dikke 9. Volgens Jan 'een waanzinnig spel dat nu al een plaats in de gallerij der klassiekers verdient'.

XBOX SPECIAL



Het is bijna zover; 14 maart a.s. wordt de Xbox in Europa gereleased. Alle reden dus voor een uitgebreide special. Maar liefst 16 pagina's met reviews van alle launchgames, de vooroordelen, previews, de facts en natuurlijk de mening over de Xbox van de PU redactie.

SPECIAL REPORT



Vanwege z'n winterdepressie mocht Ed een paar dagen z'n bleke velletje laten vertroetelen op het zonnige Gran Canaria. V.I.P. behandeling, zes sterren hotel ennuh... o ja, er was ook de eerste kennismaking met een 'veelbelovende' rallygame: Race of Champions.



Officially licensed for Xbox™





• Freestyler Board™



• 8MB Memory unit

(The key to the new gaming World)



• Top Gun Fox 2 Pro™ Joystick



• 360 Modena® Racing Wheel

Ook verkrijgbaar*...

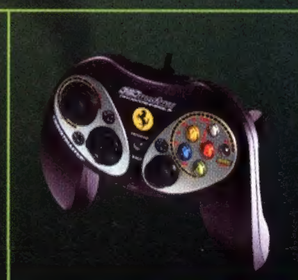
XBOX™ COMPATIBLE

Thrustmaster is een Divisie van Guillemot Corporation.
Guillemot B.V. - Huizermaatweg 3A - 1273 NA Huizen
Tel: 035-5288800

www.thrustmaster.nl



Firestorm ™ Programmable Gamepad*



360 Modena ® Programmable Gamepad*



S-Video + Audio kabels

THRUSTMASTER®

De nieuwe Thrustmaster Xbox accessoires zijn vanaf half maart 2002 o.a. beschikbaar bij:



CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT
IN PU 3 2002 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES



P44 C&C Renegade

Command & Conquer als 3D-shooter? Westwood mikt op C&C liefhebbers én shooterfans maar de vraag blijft of het daardoor niet een crowd-pleaser is geworden zonder eigen gezicht. Toch heeft de game een aantal ijzersterke onderdelen.



P48 State of Emergency

Vergeleken met State of Emergency is Hooligans een family game. Digitale bloedbaden, massale vechtpartijen, alles en iedereen vernietigende rellen... Stop deze game niet in je PS2 als je oma en opa wilt laten zien hoe vet die console van je is.



P52 Waverace: Bluestorm

Na z'n eerste kennismaking op E3 en Nintendo Show had Jurjen z'n twijfels over de NGC opvolger van Waverace 64. Inmiddels heeft ie vele uren doorgebracht op de digitale jetski en is zijn oordeel in één woord samen te vatten: adembenemend.



P58 Pro Evolution Soccer

Gelukkig komt er, naast alle kiddy-stuff, ook nog wel eens een PSX game uit die echt de moeite waard is. Pro Evolution Soccer heeft alles wat een goede footie moet hebben en doet zelfs nauwelijks onder voor z'n PS2 broer.



P60 Warlords Battlecry II

Warlords Battlecry II is een fantasy RTS die zichzelf niet al te serieus neemt maar desondanks met aardige vernieuwingen komt. Geen Warcraft III maar zeker een goede tweede in het strategy fantasy genre.



P65 Maximo

Maximo is een platformgame zoals platformgames bedoeld zijn. Op zich is het een oude klassieker in een nieuw jasje maar de game zit zo vol met spektakel en is met zoveel perfektie en oog voor detail gemaakt dat ie elke gamer zal aanspreken.



P66 Wrestling Games

Worstelliefhebbers Boris en J.J. mochten zich deze maand helemaal uitleven. Zes worstelgames werden in de mangel genomen en daarnaast kom je te weten wie ze hun favoriete WWF gasten noemen en wat de beste wrestlinggames aller tijden zijn.

INHOUD

POWER UNLIMITED, YO!POST, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

DE REDACTIE HOUDT ZICH HET RECHT VOOR OM BRIEVEN NIET TE PLAATSEN OF IN TE KORTEN. PLAATSING BETEKEN

SKATE FAN

Hoi beste luitjes, mijn naam is Tomas Klop, ik ben 14 jaar, woon in Zevenaar en ik ben heeeeeeeel erg fan van Skate!
Ik vind vooral zijn naam leuk (ik skate vaak) en ik ben ook een warhoofd net als hij. Als ik 18 ben, ga ik ook een gouden tand laten zetten, vind ik wel cool.
Voor de rest vind ik de nieuwe look van jullie PU echt helemaal te gek, alleen de powerscore moet weer terugkomen zoals hij vroeger was.
PS: O ja, Ed vind ik ook wel cool!! (krijg ik nu die 50 Euro??!!)
Tomas Klop I Internet

Wij vinden Skate ook heel cool maar om dan meteen allemaal een gouden tand te laten zetten...
Nee Tomas, wacht nou maar eerst tot je je melkgebit hebt gewisseld dan praat je vast verstandiger.
Die 50 Euro krijg je niet want we zijn bang dat je dan gaat sparen voor de tandarts en bovendien vindt Ed zichzelf nog veel cooler dan Skate en was dat PS'je met 'ook wel cool' hem iets te mager.

NOOIT MEER DE DEUR UIT

Zaterdag 5 januari, buiten was het koud, er stond een harde wind en de straten waren bedekt met een laag ijs. Toch waagde ik me buiten, om de PU van januari te gaan halen. Ik stapte op mijn fiets en voorzichtig begon ik de lange tocht naar het winkelcentrum. Na een kwartier door de snijdende kou, drie valpartijen verder en met een half kapotte fiets kwam ik dan eindelijk aan bij de winkel.
Het was er een drukte van jewelste dus ik moest me door de mensenmassa heen wringen om bij het tijdschriftenrek te komen. Als snel zag ik de PU staan, zoals gewoonlijk weer met een geweldige cover. Met mijn nog verkleumde handen pakte ik een exemplaar en bekeek het. Ik was al helemaal verdiept in het special report van de Tokyo Game Show toen ik me bedacht dat ik ook nog moest betalen. Langzaam liep ik, al lezend, naar de balie. Er stond een lange rij, vol met druk pratende mensen die allemaal problemen leken te hebben met de Euro. Ik had niet veel zin om een kwartier te wachten voordat de caissière het wisselgeld terug zou geven, dus pakte ik alvast het juiste bedrag uit mijn portemonnee
Voordat ik het wist was ik weer helemaal verdiept in de PU, daardoor was ik te laat om te voorkomen dat er (zoals zo vaak in Nederland) iemand voordrong. Ik deed de PU maar dicht want ik had geen zin om me dit nog een keer te laten overkomen. Nadat de vrouw die was voorgedrongen, eindelijk klaar was met haar beklag over dat ze maar liefst 2 Euro te veel had betaald, legde ik snel mijn PU en het geld op de toonbank.
Daarna worstelde ik me naar buiten, waarbij ik nog twee keer werd aangereden door een overvolle kar en een buggy en nog bijna een tas in mijn gezicht kreeg.
Toen de lange, barre tocht terug naar huis. Maar het was allemaal niet voor niets geweest, ik had het nieuwe nummer van de PU en zou daar weer een hele tijd zoet mee zijn.
Reikhalzend kijk ik uit naar volgende maand, dan gaat gelukkig mijn abonnement op de PU in en hoef ik nooit meer de deur uit om het beste gameblad van de Benelux te kunnen lezen. Hierbij wil ik mijn ouders heel erg bedanken dat ik een abonnement op de PU heb gekregen.
Anna I Internet

Nou beste lezertjes, dat moet vast een heel fijn gezin zijn, daar bij Anna thuis.
Vader en moeder van Anna, de hartelijke groeten van alle PU redacteuren en gefeliciteerd met uw fijne dochter.
En Anna gefeliciteerd met je abonnement waar je, dat durven we nu al te voorspellen, vast heel veel plezier aan gaat beleven.
En natuurlijk ook jij de hartelijke groeten van alle PU redacteuren.

De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt ***50 Euro*** op zijn of haar bankrekening gestort.

STUUR JE BRIEF NAAR:

POWER UNLIMITED
YO!POST
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

MARCEL'S MENING

Weer een jaar voorbij en het nieuwe is net begonnen. Wat kunnen we allemaal verwachten van de grote drie? Wie gaat het redden en wie niet? Waar is het lijk van Jimmy Hoffa?
Laatst zat ik in de bus achter een vrouw die, kwa uiterlijk, antwoord gaf op de eeuwenoude vraag 'Wat gebeurt er als een neushoorn en een gorilla de liefde bedrijven met elkaar?' Terwijl ik achter haar zat en mij zo min mogelijk probeerde te bewegen uit pure angst dat ze me op zou eten, dacht ik na over het afgelopen en het komende jaar.
Mijn voorspelling voor het komende jaar wat betreft consoles:
1. PS2 (dit jaar nog wel)
2. Xbox (Volgend jaar nr. 1, misschien eind dit jaar al)
3. NGC (Ik hoor de Nintendo fans al hun bloedwraak over mij uitroepen)
De PS2 zal de eerste helft van het jaar zwaar domineren gezien zijn voorsprong op de rest.
De Xbox zal een moeizame start doormaken, o.a. vanwege de prijs maar dit zal rond november/december 2002 wel verbeteren.
Nintendo gaat het volgens mij niet zo goed doen al velen denken, dit zal o.a. komen door de vloek die Nintendo altijd al met zich mee heeft gedragen: de kiddy-faktor. Nintendo weigert gewoon om zich volledig aan te passen aan de tijden en aan de gamers. Slechts zelden zie je een beetje volwassen game bij Nintendo en is dat wel het geval, zoals Resident Evil, dan nog heb je het kiddy gevoel. Deze vloek viel mij pas echt goed op vanaf de 16-bit periode (Mortal Kombat). Ik zie Nintendo niet kopje ondergaan of zo, Nintendo is ondanks alles toch wel de hoofdpiet in de gamesindustrie (eerlijk is eerlijk); ik zie de NGC alleen niet de grote marktleider worden in de Benelux, daar zijn de concurrenten te goed voor.
Kwa games verwacht ik een compleet nieuwe wereld vanaf dit jaar. De consoles kunnen nu zo ontzettend veel dat er alleen maar mooie dingen uit voort kunnen komen.
Het probleem dat ik hierdoor zie verschijnen, is dat de huidige gamers, degenen die de 8-bit fase niet echt hebben meegemaakt, te verwend worden.
Het tweede probleem is dat de levensduur van een game achteruit zal gaan omdat men te veel let op het grafische en minder op het spel zelf (men wil het allemaal te mooi gaan doen, net als het Nederlands elftal). Met andere woorden we krijgen een hoop extreem mooie flops.
Ikzelf wacht mooi op de Xbox ongeacht de wat hoge prijs, de PS2 haal ik er wel als toetje bij.
Dit was het weer voor deze maand, tot de volgende maand.
Hasta de mazzols,
Marcel

MOR-DROL MARCEL

Hey ik wilde zeggen dat de Yo Post er helemaal niet slechter op was geworden, want ik dacht: ah thank god! eindelijk zijn ze verstandig genoeg om die snotneus die niets beters te doen heeft en zichzelf "Mortal Marcel" noemt, te negeren.
Maar even geleden werd ik bijna misselijk toen ik aan de Yo Post begon. Want wat zag ik? Die drol is terug! Ik volg jullie niet helemaal, waarom juist uit alle mensen krijgt hij nu elke maand bijna een halve pagina in jullie prachtige blad?
Kom nou niet aanzetten met van die domme antwoorden zoals: "Hij is lekker gek en daar houden we van", want ik ben bijvoorbeeld minstens zo gek en dat commentaar van hem interesseert ook niemand, hij probeert alleen interessant te doen. Ik stel voor dat jullie die halve pagina beter gebruiken, net zoals die advertenties, die mogen jullie ook schrappen. Met de plaats die dan over is, kan je weer leuk nog een paar games neerzetten die wel iemand interesseren.
Even samengevat: Marcel, get a life! En loop niet interessant te doen over je lompe site of zo want je denkt echt dat je een beroemdheid bent of niet?
De PU is een fantastisch blad, alleen als ze nu mijn advies opvolgen worden ze perfekt!
David "Ares-D" van Hooren I Internet

Uiteindelijk maken de PU lezers uit of Marcel een blijvertje is of niet. Maar wanneer je denkt dat in een PU zonder advertenties meer ruimte zou zijn voor games, heb je toch iets niet begrepen. Een PU zonder advertenties zou niet kunnen bestaan.

OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

NIET DAT DE REDACTIE DE INHOUD VAN DE BRIEVEN ONDERSCHRIJFT. ANONIEME BRIEVEN WORDEN NIET GEPLAATST.

ZEURENDE BELG

Beste PU folks, ik heb al enkele mailtjes gestuurd waarin ik jullie geweldige kant laat zien maar nu, oh nee, nu ga ik enkele negatieve puntjes over jullie overige fucking geweldige blad zeggen.

Ten eerste zuigt jullie Powerweb, waar vind ik informatie over spelletjes zonder eerst 15 handelingen te moeten verrichten? En jullie demo's, wow proficiat eindelijk speelbare demo's na zo lange tijd want die fucking filmpjes konden me geen reet schelen.

O ja nog iets; Skate wat zit jij altijd FIFA af te kraken, ja jij Skate ik heb het tegen jou. Oké ISS kan misschien wel goed zijn maar kom op, FIFA 2002 met het nieuwe passingsysteem is gewoon fucking goed, daar kan je niet omheen.

O ja, ook ben ík die kerel die jullie de hint gaf om een online rubriek of zo te beginnen in de PU nou waar blijft hij? Als je er niks mee wilt doen oké maar zeg dan niet van 'je zult wel zien in de toekomst', kom op ik leef alleen maar in de toekomst.

Voor de rest wil ik gewoon zeggen dat buiten al deze klotezooi jullie blad onwijs gaaf is. Jullie droge humor, jullie screenshots en jullie besprekingen waar ik het de meeste tijd mee eens ben, zijn gewoon de bom van de Benelux.

En als laatste punt zet nu alsjeblieft niet zo een stomme opmerking eronder van 'alsjeblieft je hebt 100 piek gewonnen' want die humor is toch iets te hoog gegrepen voor mij.

Hou jullie goed.

The one and only Riccardo | Arendonk | België

Wat FIFA betreft zijn we het echt allemaal met Skate eens.

Wat die online rubriek betreft; wellicht in de verre toekomst, aangezien jij in de toekomst leeft.

We hadden je graag honderd piek willen geven maar helaas, we hebben alleen nog Euro's.

BRIEF V/D MAAND

ZELFVERDEDIGING VOOR DE GAMER

Stel je voor; je bevindt je in een onguur steegje en je wordt overvallen door een nog onguurdere gast die het op je portemonnee, GSM en/of Game Boy Advance heeft voorzien. Natuurlijk laat je dit niet toe en dit is je kans om de samenleving eens te bewijzen wat je nou van al die games leert. Laat die overvaller eens zien waarom misdaad niet loont met de volgende zelfverdedigingstijlen.

Dead or Alive stijl: Je bent een moordmachine. Door al die toetsencombo's zijn je vingers gevormd tot geduchte wapens. Na een beetje oefening kan je met je vingers de arm van de overvaller breken, zijn hoofd afhakken, zijn portemonnee stelen (koekje van eigen deeg) en je neus snuiten tegelijkertijd.

Commandos stijl: Verstop je als de overvaller er aan komt. Als hij met zijn rug naar je toestaat, snij je zijn keel door.

Mario stijl: Spring op het hoofd van de overvaller.

Tomb Raider stijl: Druk op de steen rechts van je. Er gaat een geheime gang open. Ga deze gang in om aan de overvaller te ontkomen. Vergeet ondertussen niet om de onderdelen te vinden van een geheimzinnig amulet waarmee je over de wereld kan heersen.

Black and White stijl: Bid tot de goden en wacht tot de overvaller wordt getroffen door de bliksem of door een enorme hand uit de hemel.

Army Men stijl: Laat je overvallen en probeer door de overvaller te worden neergestoken. Denk toch dat je de overvaller hebt overwonnen en vertel dat aan iedereen, waardoor je voor lul staat en iedereen enorm de pest aan je heeft.

Pokémon stijl: Train je hond om de overvaller in zijn ballen te laten bijten.

Microsoft Fly stijl: De handleiding die je zoals altijd bij je draagt, is uitstekend te gebruiken als slagwapen. Pas op voor rondvliegende botsplinters in verband met het gewicht van het boekwerk.

Command and Conquer stijl: Bouw een gebouwtje en wacht tot er een paar flinke kerels door het gebouw uit worden gespuugd. Sla nu met z'n allen de overvaller in elkaar.

Final Fantasy stijl: Praat net zolang met de overvaller totdat hij zijn zondes inziet en aan jou zijn buit van de voorafgaande weken overhandigt en zichzelf bij de politie aangeeft.

Quake stijl: Schreeuw de naam uit van jouw Quake-karakter waarmee je altijd zit te fraggen op het internet. Waar ook ter wereld, er zit altijd wel een teamgenoot van je onder de plaatselijke bevolking die je mee wilt helpen om die overvaller te laten zien waarom je Quake met een hoofdletter schrijft.

GTA stijl: Rij met je auto over de overvaller heen (tip; gebruik een wat oudere Mercedes, die hebben namelijk zo'n sterretje op de motorkap waarmee je makkelijker kan mikken).

Sydney 2000 stijl: Door al dat button bashen ben je in het bezit van een uitstekende conditie. Ren er dus vandoor.

Er zijn natuurlijk nog talloze andere manieren om een overvaller te vloeren. Wat te denken van Sim stijl, Tetris stijl of het onovertroffen Co Adriaanse Football Manager stijl. Wees creatief. Maak vooral binnenkort gebruik van de next gen consoles (vooral een Xbox schijnt hard aan te komen). En vergeet niet dat deze pagina, mits goed gevouwen, een geducht steekwapen vormt.

Harmen Heuvelman | Bergambacht

PU stijl: Zeg dat J.J. je broer is en de overvaller neemt met een natte broek de benen.

Well done Harmen; naast deze zelfverdedigingcursus heb je ook nog eens een portie zieke humor en ben je 50 Euro's rijker... Pas op dat ze niet gejat worden.

VERBRANDE ORC

Deze e-mail gaat Jan zeker niet leuk vinden. Toen ik op een donkere namiddag besloot om mijn oude PU's nog eens te lezen, viel mijn oog op de preview van Pool of Radiance (PU nr .7 jaargang 8). Jan beschrijft dit spel als volgt 'Pool of Radiance is erg mooi en zal de doorgewinterde AD&D fans zeker niet teleurstellen; daar steek ik mijn Warcraft Orc voor in het vuur'.

Nu bijna twee jaar later is het spel (na veel vertraging uit).

Jan geeft Pool of Radiance in de laatste PU een 50. Dus Jan daar gaat je Warcraft Orc jongen, in het vuur ermee!!

Ed kan mij misschien wel een gast vinden die op alle kleine dingen let maar dit kan Jan duur te staan komen!

Mr. Wiseguy | Aalst

Goed opgelet Mr. Wiseguy.

Jan heeft, na het lezen van jouw brief, zijn Orc in het vuur gestoken... alleen haalde die gast 'm er na twee milliseconden weer uit en begon 'm, met een vreemde grijns rond z'n mond, een half uur lang te aaien en lieve koosnaampjes toe te fluisteren.

TEVREDEN KLANT

Ik koop PU blad nu zes maanden en zal eens zeggen wat ik er van vind.

Cover: doe die vieze vuile vleugeltjes van dat PU logo weg.

Scores: jullie zijn niet streng genoeg (GTA 3 graphics: 10 !?!)

Mailbox: te laag niveau van de meeste lezers!

Heel positief vind ik jullie taalgebruik. Buiten die onnozele zinnetjes onder de screenshots zijn jullie hierbij veel minder conservatief dan de Engelse boekjes.

Nog positief is dat jullie t.o.v. andere Nederlandstalige magazines nog redelijk snel met jullie reviews zijn.

Ook weet ik dat jullie sterk verbeterd zijn t.o.v. vroeger.

Ook een goede nieuwsrubriek maar die lelijke oranje kleur moet weg.

Verder alles oké, groetjes van een tevreden klant.

Tim Sacré | Internet

Dat wordt lekker zo, een beetje ons blaadje afkraken en dan doodleuk je rekeningnummer erbij vermelden.

Dacht zeker dat je brief van de maand zou worden, hé makker? Nou wij dachten van niet.

Die vleugeltjes bij het logo zijn dope dus die houden we.

Met de scores is volgens ons weinig mis.

Ed vindt zijn onnozele zinnetjes onder de bijschriften zelf heel erg leuk.

Mailbox heet trouwens Yo Post en het niveau is inderdaad vrij laag maar ja, anders was er geen plaats voor jouw brief geweest.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■Uit deel 628 van de spannende boeketreeks over de **haat-liefde verhouding tussen Nintendo en Squaresoft:** in een nieuwsbericht van Bloomberg noemde Yoichi Wada (een hoge pief van Square) de GameCube "toegankelijker voor ontwikkelaars dan de PlayStation 2". Volgens meneer Wada is Square in onderhandeling over het eventueel uitbrengen van Square-games voor Nintendo's nieuwste console. Ook de GBA ligt wat beter in de markt. To be continued in de volgende aflevering van deze sappige soap.

■We zaten er op te wachten, er komt een **Jackass** game. Kun je eindelijk lekker biljartballen op Knoxville's kloten mikken, zittend in een boodschappenkarretje de heuvel af en freestyle worstelen met een stier.

■Het is echt de nieuwste mode in gamesland: de trip met **embargo**. Jan mocht naar Unreal Tournament 2 en Jurjen naar de nieuwe Turok maar ze mochten er vervolgens een maand niets over zeggen. Zal stil zijn geweest in huize Meyroos en Tiersma. Games is immers het enige onderwerp waar de twee over kunnen lullen.

■Je kunt zeggen wat je wilt van **Skate** maar hij is wel consequent. Naast te laat zijn stukken inleveren, kwam hij nu ook te laat op de redactievergadering. Beter gezegd, hij kwam pas na afloop. Zou de man zijn klok drie jaar terug na zijn bezoek aan de E3 in LA, nooit meer op Nederlandse tijd hebben teruggezet?

■Lekker hoor zo'n mailtje van de hoofdredacteur van OPM2, Sven van der Perre. Hij wilde ons even mededelen dat hij voortaan een vaste pagina voor het **Belgische elftal** gaat reserveren om de WK hype effe lekker op te bouwen. Waarna hij er aan toevoegde dat hij ook aan een pagina voor Oranje had gedacht maar dat er naar het schijnt iets mis is gegaan in de voorrondes. Damn those Belgians!

■Het mysterie van al die **veel te goede PS2 en Xbox screens** is opgelost. Ze zijn namelijk gemaakt met behulp van de zogenaamde development kits. Dat zijn, simpel gesteld, computers met vergelijkbare specs als de uiteindelijke console. De truuk bij deze dev. kits is dat ze in extreem hoge resoluties screens kunnen maken. Resoluties die op jouw TV ondenkbaar zijn. En dus ziet het er veel strakker uit. Komt nog eens bij dat de shots uit de Replay mode komen en nooit en te nimmer vanuit het oogpunt van de speler genomen worden (vaak minder mooi). Zo gauw de games klaar zijn, zul je dan ook merken dat de screens opeens stukken minder glad zijn.

■De **Xbox is een schaars goed** voor de 14e maart. Zo schaars dat Microsoft Nederland er zelf maar twee heeft staan.

■ GAMECUBE GAAT LEKKER - DUH!

Nintendo of America verwacht dat er in maart 2002 wereldwijd 4 miljoen spelkubussen zijn verkocht.
Leuk hoor, dat betekent dus dat er al 4 miljoen Amerikaanse en Japanse gamers vrolijk aan het hoeken zijn in Smash Brothers Melee, terwijl de immer geplaagde Europese spelertjes de controller nog niet eens mochten aanraken. Misschien dat het volgende, veelbelovende bericht de pijn wat kan verzachten: tegen het eind van 2002 zullen meer dan 70 spellen in de VS zijn uitgebracht. Naast de reeds aangekondigde grote titels als Mario, Zelda, Star Fox en Eternal Darkness, heeft Nintendo ook nog enkele geheime titels in ontwikkeling, volgens een woordvoerder "gericht op een volwassen publiek". Meer hierover wordt in mei bekend gemaakt op de E3. Da's in Amerika.

■ TOUR DE FRANCE / PS2





Het moest er natuurlijk ooit een keer van komen: een wielrengame. Maar dan niet de games waarin je vooral de taktiek bepaalt maar een game waarin jij het zadel beklimt. Waarin jij de zeemlederen broek aantrekt, waarin jij demarreert en de Mont Ventoux op danst. Konami durft het aan en wij hebben het bewijs.

De game wordt een soort mix van button-bashen en strategie, hoewel wij dat button-bashen niet echt zien zitten. Kijk vijf uur en meer op je fietsje zitten vinden wij knap en doen wij niet na, maar om dan vijf uur te gaan lopen rammen op een paar knopjes? Nee ons niet gezien. Het is dus nog even afwachten wat deze game ons gaat brengen.

■ SOCCER SLAM: AANVALLUUUUH! / NGC

Onlangs trakteerde Sega ons op een aantal toffe screens van Soccer Slam, een spel dat exclusief op de GameCube zal verschijnen. In deze brute game speel je een potje drie-tegen-drie voetbal als nooit tevoren, met fantasy-achtige vechtersbazen en waanzinnige special moves. Volgens Sega is het een soort kruising tussen een vecht- en een voetbalspel.
De game wordt al spoedig uitgebracht in de VS.







■ BUSH VINDT GAMEN TIJDVERSPILLING

President George W. Bush heeft onlangs op een bijeenkomst verklaard dat ouders hun kinderen minder moeten laten gamen. Want gamen is slecht voor de tere kinderhersentjes. Bush wil dat ouders meer kinderen van 'academic excellence' produceren. Meer stuudjes dus. Nu, van dit soort uitspraken gaan we flink kokhalzen en wel wat heftiger als Bush nadat een zielig pretzeltje in z'n verkeerde keelgat schoot. Bush zei voorts: "Good study habits are reinforced by mothers and fathers who are willing to switch off the TV set and turn off videogames to make sure the homework gets done."
Sorry Bush, maar dat zorgt alleen maar voor een hoger aantal oudermishandelingen. Je zal toch maar net de snelste rondetijd aan 't neerzetten zijn bij GT3 en je ma doet de PS2 uit.
En weet wat je nu het ergste van allemaal is. Dat dit gezegd wordt door een president die deze zomer lekker een maand op vakantie gaat en regelmatig in het Witte Huis onderuitgezakt op de bank American Football kijkt.
O ja, President Bush's eigen kids zijn onlangs gearresteerd toen ze alcohol wilde kopen.

■ V-RALLY 3 / GBA



Infogrames heeft de beelden van V-Rally 3 op de GBA vrijgegeven. My God wat ziet dat er prachtig uit! Maar het ziet er niet alleen fraai uit; de game is namelijk gebaseerd op de PS2 versie en heeft dan ook tien bestaande rally wagens, meer dan veertig verschillende tracks en twee verschillende Two-player modes. Maar check eerst even de screens, wauw!



VITAMINE-RIJKE RPG / GBA

In het stoffige landschap van de traditionele RPG's lijkt Tomato Adventure een verfrissend alternatief te worden. Deze game werd door het veelbelovende Alphadream ontwikkeld voor de GBA, in opdracht van Nintendo.
In de game trekt een jochie door de zes regionen van Ketchup Kingdom. Het gevechtssysteem lijkt op een uitvergroting van het systeem uit Paper Mario: de speler gebruikt zijn behendigheid en reaktievermogen om vijanden te bestoken met 'gimmicks' als magneten en jojo's. Reken de game niet meteen af op het fruitige uiterlijk, enkele van Nintendo's beste RPG's (Earthbound en Paper Mario) kwamen in een vergelijkbare verpakking.



GELIMITEERDE XBOX



Microsoft doet verwoedde pogingen om twee toonaangevende Japanse publishers te overtuigen van het succes van de Xbox. Echter nog zonder enig resultaat.
Enix, bekend van de Dragon Quest serie en Square (Final Fantasy) hebben nog steeds niets toegezegd over het wel of niet ontwikkelen voor de Xbox.
Vandaar misschien dat MS een doorschijnend zwarte Xbox op de markt gaat brenge en een... Xbox sleutelhanger met aan de ene kant het Xbox logo en aan de andere kant een Bill Gates handtekening(!?) Het is maar wat je leuk vindt. Hebben de Japanners misschien toch een reden om de Xbox te kopen. Maar doorschijnend of niet, het ding blijft afgrijselijk groot en hij wordt er niet mooier op.

JAPANEWS

Wij hebben wat laatste nieuwtjes vanuit Japan opgevangen via onze Sushi-connectie. Het gaat om nieuws van een aantal Japanse publishers.

- Capcom is nu voor 70% klaar met Resident Evil voor de GameCube en nadat deze game af is, gaan ze verder met Resident Evil 3 en Code: Veronica.
- Namco verwacht dat de arcade versie van Soul Calibur 2 midden 2002 zijn opwachting maakt in de arcade hallen. De console versie zal naar alle waarschijnlijkheid eind dit jaar uitkomen.



- Opvallend nieuws uit de Nintendo stallen. Miyomoto verwacht dat de GameCube 7 tot 8 jaar mee zal draaien. Verder zegt de man twee games speelklaar te hebben tijdens de E3 in mei, namelijk Mario Sunshine en Zelda. En dat is niet het enige, er wordt ook gesproken over een geheime derde titel.
- Mensen die een PS2 hebben, weten hoe goed GT3 is maar wij kunnen jullie vertellen dat GT4 in de maak is en dat deze een Network Battle mode in zich heeft. Dat betekent dat je over het internet kunt racen. Voor alle andere PS2 loze gamers die wel een PC thuis hebben staan hebben wij ook goed nieuws; er komt namelijk heel misschien een GT voor de PC met de naam, Gran Turismo Professional. Let wel, het gaat om een gerucht, we weten het dus niet zeker.

PU MODELLEN OP DE REDACTIE

Zeer confronterend; anders kunnen we het niet omschrijven. Veertien lezers die zomaar opeens voor je staan op de redactie, da's even schrikken. En bij het begrip 'modellen' hadden we ons ook wat anders voorgesteld. Anyway, het was desondanks toch best een gezellige middag.
Waar we er vanuit waren gegaan dat men ons het hemd van het lijf zou gaan vragen, bleek gamen veel belangrijker te zijn. Een flinke deuk in ons ego dus. De diverse consoles werden flink aangepakt. Opmerkelijk genoeg was het niet de PS2 maar de Dreamcast die de meeste gamers trok en dan met name als er een Sega spel in geschoven werd, zoals NBA 2K en Tennis 2K2.
De groep bleek uit echte gamepuristen te bestaan die vooral gingen voor spellen die gemaakt werden door echte hardcore gamesdevelopers (Sega, Nintendo, Id Software, Polyphony). Minpunt was het ontbreken van een NGC op de redactie (inmiddels geregeld). Dat de Xbox er ook (even) niet was, viel minder op.
Als we op de voorkeur van deze PU-lezers afgaan, gaat de NGC een goede tijd tegemoet en zal de Xbox het met minder verkochte exemplaren moeten doen. Opvallend was ook dat vrijwel al het geld dat deze gasten verdienen, zo'n beetje op gaat aan games. Want kopiëren doen ze natuurlijk niet...
Tenslotte nog even respekt voor Debugs, het enige meisje dat op de redactie aanwezig was. Zij bewees keihard dat het vooroordeel dat meisjes niet kunnen gamen, de prullenbak in mag.



Het groepje dat was geselekteerd voor de titel 'lelijkste PU-lezer 2001' had er zichtbaar zin in.

NEWSFLASH

- Uit betrouwbare bron vernamen we dat Nintendo de GameCube in de Benelux met **meer dan 20 games** zal lanceren. Halen we meteen ons vaste motto van stal: eerst zien en aanraken, dan geloven.
- Er blijven wonderwel nog steeds **Dreamcast games** uitkomen. Niet veel, maar toch. Zo zullen Evil Twin en Conflict Zone zeker in de Benelux uitgebracht worden. Dat allemaal dankzij BigBen Interactive.
- **GTA 3 is aangepast** in Australië. Die kangoeroe afschietende struisvogelvreters vonden de game te gewelddadig.
- **Agent Under Fire** van EA komt naast de PS2 ook uit op de NGC en Xbox. Release ergens vroeg in 2002.
- **Return to Castle Wolfenstein** komt ook naar PlayStation 2 en Xbox.
- Wil je muziek horen die opgebouwd is uit bliepjes van computergames? Surf naar **www.desertplace.com**
- Square zou gaan meewerken aan de **The Matrix 2**. Beetje vreemd nu ze net hun filmstudio hebben afgestoten.
- Het zal voor niemand als een verrassing komen maar Activision heeft aangekondigd dat **Tony Hawk 4** in de maak is. Bijna net zo opzienbarend als EA dat roept dat er een vervolg op FIFA 2002 komt.
- **Pac-Man** zal ook op de GameCube te zien zijn.
- Sega is bezig met het maken een **game-achtige film**. Als dat maar goed gaat, Square is bijkans failliet gegaan aan zo'n geintje.
- **Soldiers of Fortune Gold** komt ook naar de PS2. Laat ze liever meteen met SoF 2 komen. Dit doet toch allemaal een beetje gedateerd aan.
- De eerste **Lords of the Ring game** van EA komt in de herfst van 2002 uit. Da's snel werken.
- Wat een ophef op internet over een **nieuwe Lara Croft game**. Er zou op de Lara Croft movie in Duitsland een trailer van een next gen Croft game staan. Het betreft een racespel!!?? Dat er een LC game komt, lijkt ons geen nieuws, daar wordt inderdaad al aan gewerkt. Maar een racegame??? Lara kart??? Laat het niet waar wezen.
- CDV heeft **Sudden Strike 2** aangekondigd.
- Namco's eerste Amerikaanse Xbox titel is een feit. De arcade-racer **Smashing Drive** ligt begin 2002 in de Amerikaanse winkels.
- Vivendi heeft nu ook een licentie van **Lord of the Rings** weten te bemachtigen. Dat riekt naar melkie-melkie.
- Ubi Soft brengt de film **Ice Age** (première maart 2002) uit op de GBA. Het wordt een platformer vol aktie.
- **Serious Sam** komt zeer waarschijnlijk naar de Xbox.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

FORUM QUOTES



Het zal de winterdepressie wel zijn geweest maar Ed had een belangrijke vraag aan de lezers. 'Zoals jullie wellicht weten, maak ik al jaren alle bijschriften onder de screens in de PU. Dat zijn er meer dan 2000 per jaar. Dat kost me veel tijd en ook steeds meer moeite (kan een tijdelijk dipje zijn). Wat ik me afvroeg, heeft het wel zin om er zoveel energie in te steken of zeggen jullie, 'ach Ed laat maar zitten, zo leuk zijn ze ook weer niet'.

SMOOTH:
Hopelijk is het een tijdelijk dipje, want dat vind ik juist zo cool aan de PU, de humor. Dus een paar vitaminepilletjes er tegenaan en gaan met die banaan.

THEWARHEAD:
Ik kan niet zonder. De droge humor maakt de PU 10X zo leuk. Je doet het veel beter dan Jurjen deed in N magazine (oké, da's ook niet moeilijk), maar weglaten, dan sterft er een deel van de PU en van mij.

ENEMYSOLDIER:
HOUDUH Ed! 't is dikke lol die onderschriften. Het kost ons ook veel tijd om naar school te gaan.

BLAISE:
ED! Ik lees de PU puur & alleen voor de bijschriften en plaatjes. De rest boeit me niet.

THE DARKM:
De onderschriften zijn waardeloos, maar ontzettend grappig dus laat ze er maar lekker in.

VINCENT_VEGA:
HAHAHAHAHAHAHA iedereen helpt ED uit z'n dip maar ondertussen de rest het graf in met berichten zoals dit: "bijschriften zijn het enige leuke aan de PU" & "ik koop de PU voor de bijschriften." Huur een Engelsman in voor die onderschriften. Engelsen zijn veel droger en beter en review voortaan alleen de racespellen.

COLOSSUS:
ZE ZIJN COOL NIET WEGLATEN. Trouwens, jij kreeg door die bijschriften toch zo'n megasalaris??? Waarom kom je dan nog op het idiote idee ze weg te laten??? Kartdipje ofzo???

MMMISTERXXX:
Yo Eddie Boy. Zal ik je es vertellen hoe ik ben begonnen met de PU lezen?
Ik lul niet!! Dit is echt. Ik keek in de winkel naar Gamez bladen (toen wist ik niet eens dat de PU bestond). Toen zag ik een cover met een babe van DOA 2 (Augustus 2000). Ik pak dat ding en ga erin bladeren. Ik lees de teksten onder de plaatjes en ik lig in een deuk (in de winkel en iedereen kijkt me raar aan).
Toen heb ik de PU gehaald en sindsdien heb ik geen een nummer gemist (ik zweer het).

■ V-RALLY 3 / PS2

Dat de medewerker van Infogrames onder aan de mail in grote letters vermeldde dat het hier NIET bewerkte screens betrof, was geen overbodige luxe want de eerste plaatjes van V-Rally 3 zien er bijna onecht strak uit. En we hebben het hier niet over een PC game maar een PS2 spel.
Als we het persbericht mogen geloven wordt de derde aflevering van V-Rally (deel 1 en 2 verkochten samen dik 4 miljoen exemplaren) het meest realistische rallyspel ooit. Aangezien alle publishers dit van hun rallygames zeggen, waren de screens wel zo handig want die beloven inderdaad veel.
De Twilight engine van V-Rally 3 produceert enorm veel detail. Zo bestaan de wagens uit een kleine 1600 polygonen en worden alle tracks met de hand gemaakt (geen copy en paste van textures dus). Elke track is ook nog eens uitbesteed aan één aparte designer. Deze speciale en dure aanpak moet er voor zorgen dat er met de volle aandacht aan elk level gewerkt wordt.
Detail is het motto van dit spel, met compleet gemodelleerde cockpits en wagens die echt helemaal naar de klote kunnen.
Het persbericht over V-Rally 3 eindigt met de mededeling dat de game nog wel eens de kroon zou kunnen gaan pakken in het PlayStation 2 rally genre. Geconfronteerd met deze zin sneerde een Codemaster medewerker: "Klopt ... tot Colin McRae 3 er is."









■ PRIJSVRAAG

Squaresoft is wereldberoemd geworden door de Final Fantasy reeks. Deze roleplaying games worden wereldwijd door vele gamers beschouwd als de beste serie in het genre. Op 19 februari verscheen de film Final Fantasy The Spirits Within op DVD en video. Deze film van de hand van Hironobu Sakaguchi en Moto Sakakibara is gebaseerd op de succesvolle serie.
Final Fantasy The Spirits Within heeft vooral naam gemaakt door gebruik te maken van computeranimatie die levensechte personages op het scherm tovert. De 'echte' akteurs ontbreken echter niet, zij hebben namelijk hun stem geleend om de computeranimaties leven in te blazen. De stemmen van Alec Baldwin, Donald Sutherland, Steve Buscemi en James Woods zullen velen bekend in de oren klinken.
Het verhaal van Final Fantasy The Spirits Within doet ook denken aan de FF games. Ook deze keer dreigt moeder aarde te worden vernietigd. In het jaar 2065 voert de Aarde een oorlog tegen een buitenaards ras dat van plan is de planeet te veroveren. Een ultiem wapen moet een einde maken aan de oorlog maar zou tevens de Aarde kunnen vernietigen. Dr. Aki Ross en haar mentor Sid denken de oplossing gevonden te hebben. Zij weten hoe ze onze planeet kunnen redden.

Power Unlimited geeft in samenwerking met Columbia Tristar **5 KEER DE DVD VAN DE FILM MET LIMITED EDITION HORLOGES** weg.
Ook valt er een **PLAYSTATION 2 MET MEMORYCARD, DVD AFSTANDBEDIENING EN DEMO DVD** te winnen!
Maar we geven dit pakket natuurlijk niet zomaar uit handen, daar moeten jullie wel even wat voor doen.
Beantwoord daarom deze vraag.
Welke aktrice heeft haar stem geleend aan het hoofdpersonage Dr. Aki?
Zet je antwoord op een briefkaart en stuur deze naar:
Power Unlimited
O.v.v. Final Fantasy
Postbus 1914
2003 BA Haarlem
Of mail naar:
Prijsvraag@powerunlimited.nl
en vermeld als onderwerp
Final Fantasy





HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

POWERSPY

■Nintendo of America heeft een **nieuw opperhoofd**. De laatste 22 jaar werd deze funktie vervuld door Minoru Arakawa. Die heeft inmiddels zijn dollartjes wel binnen en bouwt nu een mooi huisje in Hawaii waar hij samen met zijn lieftallig vrouwtje wil gaan genieten van het leven. Het nieuwe stamhoofd is Tatsumi Kimishima, de man die zich de afgelopen twee jaar vooral bezig hield met het verkopen van het produkt Pokémon. En dat ging hem redelijk af.
■Mochten lezers nog een **dorpsomroeper** of een brandalarm nodig hebben, Jurjen is een goede keuze. De man wist binnen no time de boel in het restaurant waar de PU-redactie at, op stelten te zetten. Let wel op de gebruiksaanwijzingen. Voor gebruik eerst vijftien bier en een paar whisky naar binnen gieten.
■De Japanse TV wil een **quizshow** gaan maken waarbij bezitters van een GBA via hun GBA antwoorden kunnen geven. Er komt nog eens een tijd dat die Japanners ook met hun vrouw en kinderen slechts via de handheld communiceren.
■Het lijkt wel of Jan het aantrekt. De man vloog eerst vlak na de aanslag op de WTC torens naar de VS en nu presteerde hij het weer om vrijwel tegelijkertijd met de mislukte **bomaanslag met de Semtexschoenen** naar Pittsburgh te vliegen. Moest Jan zijn schoentjes uit doen. Inderdaad, die studentenstappers van FIFA. En wij weten hoe schoenen ruiken na een vliegreis, zeker die van Jan.
■Kellogs heeft een deal met Infogrames en stopt **demo's tussen de cereals**. Je hoeft nu echter niet angstig te gaan kauwen op je bordje cornflakes want hier komt er niets in de pakken. Kellogs vindt de Benelux geen cereals land.
■**Duke Nukem Forever** wordt zo langzamerhand een fenomeen. De game met het chronische uitstelvirus slaagde erin binnen een week een releasedatum te noemen en deze ook meteen weer uit te stellen. Laatste melding: september 2002. Ja ja!
■**Bijna driekwart** van de Nederlanders heeft een PC thuis staan en, kun je daar meteen aan toevoegen, kopieert zich dus helemaal blauw.
■De games zijn top en de Xbox is een fijn apparaat. Een minder trekje van Microsoft is echter dat third party publishers waarschijnlijk niet bij launch hun games in de winkel mogen leggen maar pas drie weken daarna. Verder zullen third party controllers een stukje software missen waardoor het geen trilfunktie bezit. Wij vinden dat zó stom. Zo krijg je weer dat **'Microsoft douwt alles door je strot'** verhaal. Wees nu gewoon trots op je eigen apparaat en geef third party publishers dezelfde rechten.

TUROK LIVES! / MULTI

Om te kijken hoe het er voor staat met de first person shooter Turok Evolution, bezocht Jurjen onlangs het kantoor van Acclaim in Londen. Hier werd hij opgewacht door twee gewillige indianenmeisjes, die natuurlijk maar wat graag met onze stoere kaalkop op de foto wilden. Na het dweilen was het tijd om ter zake te komen: Turok-time! Volgens Jurjen is Turok Evolution een game die iedere bezitter van een PS2, Xbox of GameCube in de gaten moet houden. Turok gaat terug naar zijn roots en in Evolution wemelt het dus weer van de dino's. Deze zien er nu echt belachelijk mooi uit, je ziet de spieren onder hun huid bewegen en lappen vel bungelen losjes onder hun kolossale, ronde lichamen.
De meest irritante dingetjes uit de eerdere delen (first person platforming, gebrek aan savepoints) zijn onderkend en herzien, de beste dingen zijn uitvergroot (levende omgevingen, mogelijkheid tot kreatief wapengebruik). Geheel nieuw is de mogelijkheid om te vliegen, op de rug van zo'n Ptectododinges.
Inmiddels is Jurjen alweer terug van zijn tripje naar Acclaim's ontwikkelstudio's in Texas, waar hij nog veel meer van de game heeft mogen zien en spelen. Verwacht een moddervette special report in de volgende PU!







VOETBALKLASSIEKER OP NGC, PS2 EN XBOX

Dat ISS 2 aangekondigd is voor de drie next gen consoles, zal de meerderheid van jullie inmiddels wel via het net vernomen hebben. Wij zijn er in ieder geval blij mee want zo is de buit netjes verdeeld en kan iedereen de klasse van deze serie gaan proeven.
Al te veel details zijn er nog niet bekend over het spel. De licentie met FIFPRO zal zorgen voor vijftig internationale teams. De releasedatum staat voor april op de PS2; de NGC en Xbox volgen later. Hier de eerste screens.





COLIN MCRAE / GBA

Ja, Ed kan zijn geluk al bijna niet meer op. De redactie GBA heeft hij nu al in zijn koffertje zitten en op het moment dat er weer een pakketje binnenkomt met de laatste games, staat Ed er met zijn neus bovenop. Het zou maar eens kunnen zijn dat in het pakketje Colin McRae voor de GBA zit.
Veel info over de game hebben we nog niet maar de eerste screens wel.





EERSTE DETAILS TOMB RAIDER NEXT GEN / PS2 / XBOX / NGC

De eerste, echte details van Tomb Raider zijn eindelijk bekend. Het is nog niet veel maar we willen jullie dit beetje lekkers niet onthouden.
De game is verdeeld in drie grote delen. Het eerste deel speelt zich af in Parijs waar Lara af zal dalen in de catacomben, vervolgens verder gaat in een doolhof onder de stad en uiteindelijk uit zal komen bij een gesticht ergens in de lichtstad.
Ook over het verhaal is al wat bekend; Lara wordt verdacht van moord en terwijl ze haar naam probeert te zuiveren ontdekt ze een geheimzinnige, criminele onderwereld.
Opvallend is dat de nieuwe Lara op de PS2, Xbox en de PC een RPG tintje krijgt. Zo ontwikkelt Lara haar skills naarmate ze verder in het spel komt en kunnen gebieden en deuren die in het begin van het spel ontoegankelijk waren, later door verbeterde skills wel betreden worden.
Core wil met de nieuwe Tomb Raider een meer volwassen toon aanslaan. De game moet eind dit jaar het licht zien.

COMMENTAAR: AGE OF MYTHOLOGY VERTRAAGD

Zou de nieuwe 3D strategygame van de makers van Age Of Empires oorspronkelijk in april het licht zien, nu is de game wederom verschoven naar september 2002. Dat is jammer maar zoals collega Jurjen laatst al op Gamesen terecht vroeg: is uitstellen altijd negatief?
In het geval van Age Of Mythology denk ik van niet. Bruce Shelly, de grote man achter Age Of Empires was sowieso niet blij met de aankondiging dat de game in de lente klaar zou zijn. "Er wordt te snel en te vroeg met releasedata gestrooid in deze business", aldus de (meestal) goedlachse lobbes van Ensemble Studios. Zijn bedrijf heeft een reputatie en die gooit hij niet graag te grabbel. Men wil van Age Of Mythology weer iets heel fraais maken en daarvoor hebben ze tijd nodig. Het wordt de eerste 3D strategy titel en zoals we allemaal weten, vraagt dat tijd. Dune-Emperor was ook 3D maar Westwood verslikte zich enigszins in die benadering. Meer tijd betekent meer testen en meer uitbalanceren. En al met al is het spel pas vorig jaar zomer aangekondigd, van een jaar uitstel kijken we tegenwoordig niet meer op in deze industrie. JAN

LORD OF THE RING GAMES

De film is een groter succes dan Harry Potter, de merchandise draait op volle toeren en dan kun je er vergif op in nemen dat er ook games van komen. Universal komt maar liefst met acht delen (!) waarvan de eerste op de Xbox onder de naam Fellowship of the Ring verschijnt. In een complete 3D wereld proberen de makers de wereld van Tolkien zo natuurgetrouw mogelijk na te maken.
Ook EA heeft LotR rechten en komt eveneens met games tegen het einde van het jaar. De Tolkien fan kan dus in zijn handjes wrijven. Voor meer info ga je naar www.lotr.com/frame_main.jsp.
Het screenshot is van de Xbox versie.



BUDGETCORNER

CD CONTACT DATA	Systeem	Cijfer	Prijs
Quake 3: Arena	PC	90	14.99 euro
Doom	PC	95	14.99 euro
Oni	PC	80	14.99 euro

ELECTRONIC ARTS	Systeem	Cijfer	Prijs
Need For Speed 5: Porsche	PSX	90	26.99 euro
Tiger Woods PGA Tour 2001	PC	XX	14.99 euro
Rugby 2001	PC	XX	14.99 euro
Shogun Total War	PC	86	14.99 euro
FIFA 2001	PC	83	14.99 euro
NBA 2001	PC	XX	14.99 euro
NHL 2001	PC	XX	14.99 euro
Clive Barker's Undying	PC	84	14.99 euro
F1 Championship Season 2000	PC	91	14.99 euro
The FA Premier League manager 2001	PC	XX	14.99 euro
Theme Park Inc	PC	85	14.99 euro
Madden NFL 2001	PC	XX	14.99 euro
Anno 1602	PC	84	14.99 euro

HOMESOFT	Systeem	Cijfer	Prijs
Jeckyl & Hyde	PS2	XX	27,95 euro

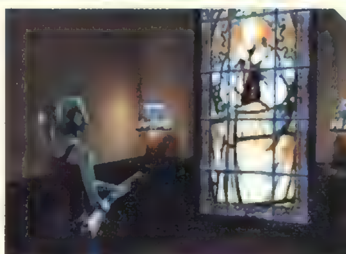
UBI SOFT	Systeem	Cijfer	Prijs
Settlers 3 Gold	PC	96	11.32 euro
Rogue Spear	PC	84	11.32 euro
Evil Islands	PC	82	11.32 euro

COMMENTAAR: GTA-GBA GECANCELLED

Sinds kort gaan er geruchten dat de GBA versie van GTA gecancelled is. Een anonieme bron meldde op de website van Computer and Videogames dat "we are unlikely to see any release of GTA on Game Boy Advance for the foreseable future". Vervolgens voegde deze eraan toe dat "Grand Theft Auto Advance is currently around six to eight weeks from completion, and with a few weeks with Nintendo to get the cartridges made, the game could have been ready for april, but development has now been put on hold for the time being, and work has stopped."
Je kunt je sowieso afvragen hoe goed de gameplay van GTA zich leent voor de Game Boy. Daarnaast wordt tegenwoordig elke game maar gepoort naar Nintendo's handheld terwijl lang niet iedere game daarvoor geschikt is. Als de makers zelfs in dit late stadium niet tevreden waren over het resultaat dan is het eerder prijzenswaardig te noemen dat het projekt is stopgezet. Misschien iets om te overdenken voordat we met z'n allen op onze achterste benen gaan staan. JAN

BELANGRIJKE CUBE-TITELS UITGESTELD / NGC

Wat vertragingen betreft zijn we wel wat gewend van Nintendo, dus zorgden de volgende verschuivingen in Amerikaanse releasedata voor weinig redactionele opwinding: Eternal Darkness en Star Fox Adventures zijn beide uitgesteld tot april, terwijl Galleon op de releaselijsten is verplaatst van maart naar september. We vernamen tevens dat de ontwikkeling van de nieuwe Perfect Dark niet al te soepeltjes verloopt, volgens sommige bronnen zal de game pas in 2004 verschijnen. Er gaan geruchten dat de game geen first person shooter maar een third person adventure zal worden.



NEWSFLASH

■**Operation Flashpoint** gaat door de Amerikaanse mariniers gebruikt worden bij de training. Nog even en het leger wordt de meest relaxte job voor een gamer.
■Microïds heeft een nieuw adventure aangekondigd. Het heet **Syberia**. De toptitel van deze publisher, Warrior Kings staat gepland voor komende lente.
■**Nascar 2002** is in aantocht! Nederland slaapt vast niet meer na dit spectaculaire bericht.
■Dreamcast blijft toch online, **Dreamkey 3.0** komt eraan. Een lichtpuntje voor de toch al zo geplaagde DC fans.
■**Activison** heeft developer Gray Matter (Return to Castle Wolfenstein) in zijn geheel gekocht. Ook Raven (Soldiers of Fortune) is al in hun bezit. Dat worden dus veel Activision shootertjes.
■De bekende regisseur Wes Craven gaat de regie doen voor de verfilming van de bijzondere game **American McGee's Alice**. Hopelijk doet de film het beter dan het spel want daar werden er in de Benelux niet echt heel veel van verkocht.
■De nieuwe **Mario en Zelda** zullen op de komende E3 (begint 21 mei) door Miyamoto aangekondigd worden.
■**ISS 2** is in de maak en moet volgens Konami de wereldheerschappij van FIFA afpakken. Skate heeft die droom al bijna opgegeven.
■We raken ze maar niet kwijt, die Pokémon. Waarschijnlijk zal tegen het eind van dit jaar de hype aanzwellen tot een nieuw hoogtepunt want dan wordt **Pokémon Advance** voor de GBA uitgebracht in Japan en de VS. Meer nieuws over de versie voor de GameCube wordt verwacht op de E3.
■Met online games als Phantasy Star Online en Armada 2: Exodus in aantocht voor de GameCube, zullen de heren van Nintendo toch eindelijk wel eens iets loslippiger worden over hun **online plannetjes**? Nou, dat valt nog tegen. Geen verlossende antwoorden, alleen het volgende interne dilemma: "met het oog op de toekomst, twijfelen we tussen 56K of breedband."
■**Golden Sun** voor de GBA is een ijzersterke RPG en we verwachten hetzelfde van de versie die voor de GameCube is aangekondigd. Ontwikkelaar Camelot probeert de game voor het eind van 2002 in de winkels te hebben.
■**Nine Inch Nails** frontman Trent Reznor zegt dat hij de soundtrack voor het nieuwe Doom spel gaat maken. Id Software wil dit bericht bevestigen nog ontkennen.
■**Deus Ex 2** komt naar het zich laat aanzien, uit op PC in het voorjaar van 2003. Er is nog geen next gen console plan maar wij gokken gezien de techniek in het spel op de Xbox.

POWERSPY

■Bummer voor Namco USA. **Een dief** nam er voor meer dan $3000 aan spullen mee. De politie gaat er vanuit dat het om iemand gaat die de weg kent. En dus werden de béta testers een voor een op het matje geroepen.

■**One day of fame voor een 20 jarige PU lezer.** De jongen werd in de Volkskrant geïnterviewd over het leesgedrag van jongeren. Hij antwoordde braaf dat ie voor Gamesen werkte en dat PU zijn favo blad was. Waarop de Volkskrant Gamesen helemaal wegliet en hem voor de PU liet werken. Dat hadden we kunnen verwachten van een dagblad. Want kranten en games, dat is echt een drama.

■Medewerkers van Microsoft waren nadrukkelijk aanwezig op de **nieuwsjaarsborrel van VNU**. Elke bezoeker werd onder geplakt met Xbox launch stickers en pal voor de ingang stonden twee Xboxen te lonken. Microsoft noemde dit guerilla marketing.

■Wel jammer natuurlijk dat een van de twee **Xboxen vastliep** en na een paar uur de stoppen doorsloegen en iedereen in het donker stond.

■De stickers vonden we overigens massaal terug op de muur van het mannentoilet, wat weer bij enkele mensen **blaas- en darmproblemen** opleverden.

■Wil je weten waarom **PC gaming in Japan** zo achterblijft? Omdat slechts 3% van de Japanners een PC thuis heeft staan. Daar zal Jan dus nooit kunnen aarden.

■Snapt iemand waarom **Arsenal** nog steeds met Dreamcast op het shirt speelt? Wij niet.

■Als gamesjourno ga je tot het uiterste. Jurjen moest brandblaren riskeren tijdens zijn trip naar het snikhete Texas, terwijl **thermo-ondergoed** J.J. er voor moest behoeden dat zijn geslachtsdeel er af vroor in Lapland bij een temperatuur van -30 graden. Daar zijn de bedorven sushiballetjes van Boris in Tokyo en Ed's verloren giropas op Gran Canaria peanuts bij.

■Dat wordt straks echt even **afkicken** als er voorlopig geen nieuwe consoles meer gelaunched worden. Met al die speculaties kun je toch mooi de helft van je blad vullen.

■Publisher CD Contact Data had een aantal NGC spellen op de releaselijst staan voor 15 maart. Een dag na de Xbox launch. **Zouden zij meer weten dan wij?** Nee, volgens een PR-medewerker, was het een fout. Maar in deze wereld vol vaagheden en speculaties weten we niet meer wat wel en niet waar is.

■Goed kut! **Serious Sam 2** is flink wat goedkoper in de VS dan in Europa. En ook de Xbox is vele Euro's goedkoper in de VS en Japan. Wat hebben wij toch misdaan?

NIEUWE SIMS PC / GBA?

Alsof het nog niet genoeg is, komt er wéér een nieuwe add-on voor The Sims. Het uitmelk-virus is bij Maxis en EA zeker nog niet uitgewerkt. Na het Rijke Leven, Party en Hot Date komt er nu een Holiday add-on pack uit.





Hierin kunnen onze koddige Sims zich vermaken op een heus vakantie-eiland waar ze naar eigen wens kunnen skiën, beachvolleyballen of cocktails zippen op een terrasje. Er zijn allerlei vormen van vermaak en er lopen entertainers, hotelstaf en zakkenrollers rond.

Met 120 nieuwe objekten en de hele familie die tevreden gehouden moet worden, zal ook The Sims Holiday weer hilarische taferelen opleveren. We vragen ons alleen wel af wanneer Maxis zich ooit weer eens gaat richten op een hele nieuwe game.

In de tussentijd wordt het gerucht dat The Sims ook op de GBA zal verschijnen steeds sterker. Een Australische gamesshop annex website beweert zelfs dat de GBA titel al deze maand in de winkels moet liggen maar dat lijkt ons sterk. Kijk zelf maar even op www.gameswarehouse.com.au/GBsoon.asp

GHOST RECON MISSION PACK / PC

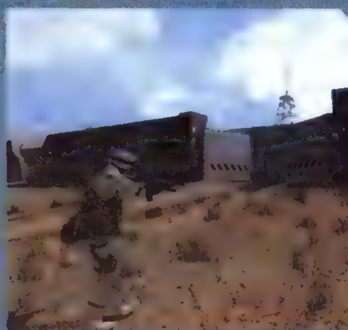
Net als bij de andere Tom Clancy spellen zal ook voor Ghost Recon binnenkort een missionpack verschijnen.

Naast nieuwe wapens, karakters, lokaties en voertuigen, speelt de game zich deze keer af in Afrika waar de Ghost Recon groep midden in een conflict tussen Ethiopië en Eritrea allerlei sneaky missies mag gaan uitvoeren. Hier zijn de eerste screens.









BILL GATES VERMOORD?

Dezelfde creatieve geesten die achter de eerste Blair Witch film zaten, hebben weer een nieuwe hype gecreëerd. Ze hebben deze keer de documentaire Nothing So Strange gemaakt die gaat over het leven en de moord op niemand minder dan Bill Gates.

De documentaire gaat vooral over de periode na de moord en de complottheorieën. Koren op de molen van de Microsoft haters maar Billy is natuurlijk nog steeds alive. De film wordt echter zo levensecht gebracht, dat je het bijna zou gaan geloven.

Een grote katalysator van de hype is de website www.billgatesisdead.com waar je je eer kunt betuigen aan de, zogenaamd, vermoorde Microsoft topman.

BILL GATES

OCTOBER 28, 1955 - DECEMBER 2, 1999





GRATIS KAARTJES POWER UNLIMITED GAME AWARDS

Zin om de nieuwste games voor PS2, NGC en Xbox te checken, de redactie in levende lijve te ontmoeten, uit je reet te gaan tijdens een vette party en een toffe goodie-bag vol coole gamestuff te krijgen?

Vul dan snel de Power Unlimited Game Awards antwoordkaart elders in dit blad in of surf naar www.powerweb.nl en breng daar je stem uit. Zo bepaal je niet alleen welke games de felbegeerde Awards krijgen, maar maak je ook nog eens kans op twee gratis kaartjes voor de Power Unlimited Game Awards in mei.

Over de exacte datum en de kaartverkoop zelf lees je in ons volgende nummer meer. Dit feest mag je niet missen!



LANCEERDATUM GAMECUBE BEKEND

Zet 3 mei alvast in je agenda, dit is namelijk de datum waarop de GameCube in de winkels zal liggen. Nintendo's kubus zal voor ongeveer 249 Euro over de toonbank gaan in de kleuren zwart en paars. De games gaan ongeveer 60 Euro per stuk kosten.
Nintendo meldt zich als een gaming only platform, dit in tegenstelling tot de PS2 en de Xbox, die meer voor de entertainmentmachines gaan. Geen DVD playback dus maar 100 % games. En het launch aanbod mag er wezen met maar liefst 20 games. Bekijk het volgende lijstje maar eens.

Wave Race: Blue Storm
Luigi's Mansion
Star Wars Rogue Leader
Sonic Adventure 2 Battle
Super Monkey Ball
ISS 2
ESPN Winter Sports
Tony Hawk Pro Skater 3
Spiderman
Tarzan Untamed
Batman Vengeance
Donald Duck Quack Attack
Crazy Taxi
Burnout
Dave Mirra Freestyle BMX
NHL Hitz
Gauntlet Dark Legacy
Universal Studios
Batman
Tetris World
2002 FIFA World Cup

Opvallend is de hoeveelheid third party developers die achter Nintendo staan, slechts Luigi en Wave Race zijn van Nintendo zelf. Dat is in de tijd van de N64 wel eens anders geweest. In PU 5, het mei nummer, kun je een uitgebreide special verwachten met de GameCube in de hoofdrol.



ARMY MEN: DE NAAKTE WAARHEID / PC / PS2

De mannen die ons leven proberen te verpesten met de Army Men spellen. Bradan Andrews, de producer van Pandemic Studios, Kelly Turner, de Executive producer van 3DO en Josh Resnick, de CEO Pandemic Studios, generen zich er blijkbaar niet voor want ze sturen vrolijk een interview met hen naar ons op. Dat ze wel stront aan de knikker voelen is duidelijk want de mail, die eerst naar de publisher is gestuurd (Infogrames), begint als volgt: 'Please check with one of your Army Men loving journalists if they're interested'. Nou, dan zijn we snel klaar want die zijn er in de Benelux niet. Maar goed, elk spel moet een kans krijgen en dus mogen de mannen ons mededelen dat Army Men RTS (briljante titel) zowel de Army Men fans (alle vier) en de RTS-fans zal gaan aanspreken. Alle helden uit de eerdere games zijn aanwezig (wie???), er is een multiplayer en de PC versie (er komt ook een PS2 versie) bevat 3 Training-, 15 Campaign-, 8 Multiplayer en 6 Great Battle missies. Er is ook goed nieuws. Army Men RTS zal geen add-ons gaan krijgen.

PRIJSVRAAG

De PlayStation 2 is weer een topgame rijker. Jak & Daxter is een absoluut klasse adventure dat wij dan ook beloonden met een 89. In samenwerking met Columbia Tristar mogen wij acht zeer exclusieve houten kistjes weg gaan geven met daarin onder andere:
DE GAME, EEN T-SHIRT, EEN TASJE EN EEN MAKING OF DVD.

En dan nu de vraag: *Tijdens een tripje naar Misty Island valt Daxter in een zwarte brij genaamd 'Dark Eco'. Dat de Dark Eco slecht voor je gezondheid is blijkt wel als Daxter weer uit de zwarte brij komt. Hij is namelijk ietwat veranderd. Maar in wat?*

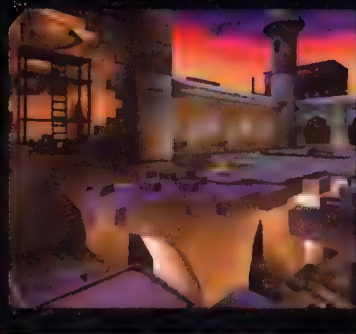


Stuur je antwoord op een briefkaart naar:
Power Unlimited
O.v.v. Jak & Daxter
Postbus 1914
2003 BA Haarlem

Of mail naar:
Prijsvraag@powerunlimited.nl
En vermeld als onderwerp
Jak & Daxter prijsvraag

NO ONE LIVES FOREVER 2

Een van de leukste, humoristische en meest originele shooters van 2000 was No One Lives Forever. Deze first person sixties spy-shooter, met in de hoofdrol de grofgebekte babe Cate Archer, was geen doorslaand succes maar toch komt er een vervolg.
No One Lives Forever 2 laat Cate Archer wederom schitteren in Austin Powerachtige avonturen waarbij ze de terroristische organisatie HARM moet trachten te stoppen.
Deze keer zal de nadruk meer op stealth liggen en zul je veel meer kunnen sneaken, afleidingsmanoeuvres moeten uitvoeren (door het gooien van flesjes en steentjes) en je kunt lampen uit de fitting draaien om donkere ruimten te creëren. De game zal draaien op de Jupiter engine, het nieuwste speeltje van Monolith, waarvan we met Alien vs Predator 2 al een klein voorproefje op grafisch gebied kregen.



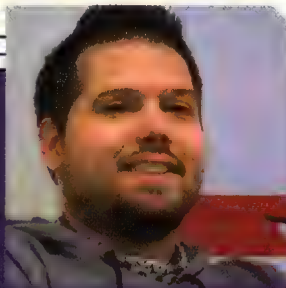
NEWSFLASH

■De Game Boy Advance is hot maar opmerkelijk genoeg doet de Game Boy Color het ook nog steeds prima. Tegen iedere vier GBA's gaat één **Game Boy Color** over de toonbank. Vooral de games van Pokémon en Zelda zijn nog steeds erg in trek, zo blijkt uit de cijfertjes.
■Guido Henkel, de producer van Black Isle's RPG Planescape Torment heeft een nieuw bedrijf opgestart genaamd **G3 Studios**. Ze gaan vooral spellen maken voor de PDA's en de Game Boy Advance.
■Het spel **Matrix** van Shiny zal waarschijnlijk ook op NGC uitkomen.
■Publisher **Interplay bevindt zich in zwaar weer.** Mogelijk zal Shiny Entertainment een slachtoffer zijn als er gesneden moet gaan worden. De deal met Vivendi kwam dus mogelijk te laat. Voor Shiny (The Matrix) zijn overigens wel een aantal geïnteresseerden.
■Het is echt al lang geleden dat **The Sims** uitkwam, maar nog steeds verkoopt het spel wereldwijd erg goed. Reken dus nog maar op menig add-onnetje.
■**SpyHunter** komt uit op Xbox en NGC.
■Op de valreep zagen we nog een wrestlingtitel voor de NGC, namelijk **Gladiator Wrestling** dat uitgegeven zal worden door EA.
■Naast een fabriek in Mexico en Hongarije, denkt Microsoft er ook over om een **Xbox fabriek in Azië** neer te zetten. Bill wil niets aan het toeval overlaten.
■**Chessmaster** van Codemasters komt ook naar de GBA.
■Ubi Soft zal er voor zorgen dat de RPG **Morrowind in Europa** uitkomt.
■**Final Fantasy X** staat zoals te verwachten viel, stijf bovenaan in de Japanse charts.
■Weer een Rayman erbij. **Rayman Rush** voor de PSOne. Wij willen meer, meer, meer.
■Rallygame **Race of Champions** komt ook naar de NGC, net als het moddervette NBA Street. Nog even en het maakt geen hol meer uit welke console je koopt. Het zijn toch allemaal dezelfde spellen.
■**Planet Moon**, de makers van Giants: Citizin Kabuto, gaan voor **Lucas Arts** een nieuwe humoristische aktietitel maken. De game komt uit op de next gen consoles.
■De nieuwe **Mortal Kombat** gaat **Deadly Alliance** heten en komt uit op GBA, NGC, PS2 en Xbox.
■Binnenkort zal er een **Linux-kit** beschikbaar zijn voor je **PS2**. Kun je lekker tekstverwerken. Was in deze harde console wars ook ondenkbaar geweest als Bill zijn Windows aan Sony had geleverd.
■Alhoewel de pers niet unaniem juichend is over **Final Fantasy X**, trekken de gamers massaal hun poeplap. Er zijn er al vier miljoen van verkocht.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

GARBER'S CORNER



Jason Garber is developer van Hooligans en brengt elke maand inside info uit de gamesbizz.

GARBER ON TOUR!

Ik gok dat iedereen die deze column leest wel ergens een illegale/warez versie van een of andere game of software heeft liggen. Dit is een groot probleem voor de gamesindustrie... Makers lopen geld mis en verhogen hun produktprijzen, waardoor de consument het gevoel heeft afgezet te worden en ga zo maar verder.

Als gameproducent heb ik me vaak gebogen over deze problematiek. Moeten we nou goedkopere games, betere games of makkelijkere games maken om de consument aan te zetten tot aankoop van het produkt.

Ondanks het feit dat de illegale kopieerbusiness een groot probleem vormt, vooral voor de kleine ondernemers voor wie het snel een financiële strop kan veroorzaken, blijft de markt voor illegale games enorm. En er is geen makkelijke oplossing voor handen. Tot vandaag...

Ik heb namelijk de oplossing voor het probleem! Elke muziekmaker die geld misloopt door illegale kopieën vangt dit op door merchandise verkoop het leven in te blazen. Britney Spears zet haar achterwerk op een paar schooltassen en ze gaan als warme kadetjes over de toonbank. Een andere, betere methode voor muziekanten om compensatie te krijgen voor misgelopen geld, is het geven van optredens op tv, radio en het houden van uitgebreide tours door vele landen.

Welnu...ik ga ook op tour! Ik word de eerste gameproducent die in uitverkochte stadions een kunstje gaat vertonen! Ik ga daarmee het geld terugpakken dat ik kwijtraak doordat onze games op warez-cd's te vinden zijn! Slechts één klein obstakel houdt me tegen... ik kan slecht zingen, totaal niet gitaar spelen, misschien een aardig potje moshen, maar dan houdt het wel op.

Iedereen klaagt steen en been dat er geen uitdagende, creatieve spelletjes uitkomen tegenwoordig. De reden hiervoor is behoorlijk simpel. Beginnende, talentvolle gamemakers krijgen geen enkele kans van uitgevers want die nemen geen risico's meer. Ze willen geld verdienen. Daardoor kiezen ze voor de weg van de minste weerstand en dat is niet de onafhankelijke gameproducenten verder helpen met het ontwikkelen van uitdagende en creatieve games.

Dat houdt in dat uitgevers weer een zoveelste FPS of vervolg op de markt brengen en hier veel geld voor vragen, ervan uitgaande dat een gedeelte van de consumenten de game zal kopen en een gedeelte de warez versie zal spelen. De hogere prijs is dus een manier van risico indekken.

Daarom aan iedereen de uitnodiging... kom naar de Kuip en kijk hoe gameproducenten games maken. Live! Ik weet het zeker, ik word de eerste gameproducent met een imago als een rockster!

Dan kan iedereen warez blijven rippen en kunnen wij gameproducenten van de recettes van onze optredens de volgende generatie games ontwikkelen ...

-Nu Live in de Kuip! De gameproducers met hun grootste hit (en danspasjes) "G(F)ame, I'm gonna make it forever, I'm gonna learn how to fly!!"

■ BATMAN: DARK TOMORROW / NGC

Op de afgelopen ECTS-beurs in Londen waren we van weinig spellen onder de indruk. Op dit pareltje Batman: Dark Tomorrow na.

Het spel ademt volgens ons de echte Batman sfeer. Onze vleermuisman moet Gotham City van de ondergang redden. Bloedige gangwars maken de stad onveilig en politiecommissaris James Gordon wordt ontvoerd naar Arkham Asylum, een gesticht voor sterk ontoerekeningsvatbare criminelen. Ik neem aan dat we verder niet meer hoeven uit te leggen wat je te doen staat.

BDT kent een verhaallijn die ooit geschreven is voor een comic. Aan de duistere en grimmige stijl van die strip wordt vastgehouden in de game. Alle bekende wapens van Batman zijn ook aanwezig, evenals al zijn moves.

Er is helaas nog geen releasedatum bekend gemaakt.

■ COMMENTAAR: PU IN MGS 2-BAN

Nou, we hebben het geweten. Boris (en de redactie) gaf Metal Gear Solid 2 een 82 en de hele Benelux stond op zijn kop. Of we gek waren geworden. Honderden telefoontjes en mailtjes kregen we binnen en zo'n beetje alle gamesfora in de Benelux hadden een PU topic. Konami belde zelfs op om te vertellen dat ze geen probleem met het cijfer hadden, want ze verkochten het spel toch wel, maar dat we ons wel een beetje belachelijk maakten.

Zijn we er bang van geworden? Nee! We hebben er wel wat van geleerd. We weten nu hoe het is om voor de Edge te werken. Een berucht gamesmagazine dat superkritisch is en veel lage cijfers geeft (FFX een 60, anyone?).

We geven toe dat we stom zijn geweest door te vergeten te vermelden dat Snake niet echt sterft maar later terugkomt in het spel, alhoewel niet speelbaar. Jeroen gaf het overigens wél aan in zijn commentaar. Dus alle mensen die zeggen dat we het spel niet hebben uitgespeeld, dream on!

We blijven dan ook nog steeds vol achter ons cijfer staan. MGS 2 was voor ons een teleurstelling. Raiden diggen we minder, balans gameplay-film is verstoord en de aktie te eenvoudig.

En dat vonden niet alleen wij. Gezaghebbende en zeer kritische bladen als de Edge (daar is ie weer) en Play gaven de game nog minder punten.

Ook de klacht dat we MGS 2 niet met deel 1 mogen vergelijken, snijdt in onze ogen geen hout. Nee dan moeten we zeker ook alle FIFA-spellen los gaan zien. Tuurlijk staat ieder spel in principe op zich maar als een team bewezen heeft een MGS in de vingers te hebben en ze maken van deel 2 iets van duidelijk minder kwaliteit, dan is het onze taak dat te veroordelen. Je creëert immers eerst een hype rondom Snake en laat mensen in het vervolg opeens met nerd Raiden spelen. Je vervangt Lara Croft toch ook niet door Kelly of James Bond door Jantje Smit? En de nieuwe Bond-film vergelijk je toch ook met de andere?

Begrijp ons niet verkeerd. MGS 2 is een goed spel dat we iedereen kunnen aanraden (is een 82 tegenwoordig kut?) maar het was zeker niet de klassieker die we verwacht hadden.

■ EERSTE ARTWORK NIEUWE POKEMON / GBA

Nintendo heeft de eerste details losgelaten over Pokémon op de GBA.

Veel is het niet, maar we wilden het jullie niet onthouden. Laat de hype maar beginnen!

De naam van de nieuwe Pokémon is nog niet bekend, wel dat er twee nieuwe 'hoofd' Pokémon bijkomen, genaamd Latius en Latios, een broertje en een zusje. Latius is een groot blauw beest en Latios een klein rood vrouwtjesexemplaar (zie het artwork).

Verder weten we dat de game zich gaat afspelen in een natte wereld vol met kanalen en waterwegen. Ash en zijn makkers kunnen de lieslaarzen dus maar beter uit het vet halen.

Zoals vanouds mogen de Japanners als eerste aan de slag met het nieuwe spel en wel in de winter van 2002.



PROJECT IGI 2 MULTIPLAYER / PC

De ontwikkeling van Project IGI 2: Covert Strike ligt lekker op schema. De originele spy-shooter van Innerloops was de sleeperhit van 2001. Toch kende de game ook minpunten. Grootste klachten waren het ontbreken van een savegame optie en het gemis van een multiplayer.

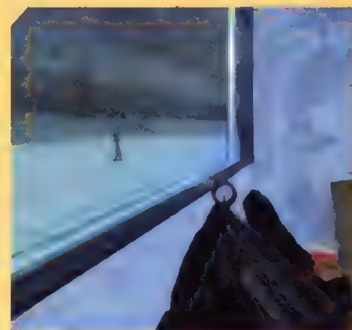
Beide wensen zijn ingewilligd voor de sequel die rond april/mei in de rekken moet liggen. Covert Strike zal naast een singleplayer gedeelte een volledig teamgerichte multiplayer bieden met acht spelers per team.

De gameplay is gebaseerd op het behalen van goals en plaatst IGI-agenten tegenover terroristen uit de hele wereld. Spionage-elementen kunnen voor een nieuwe injektie voor shooter multiplayer games gaan zorgen, waarbij sluipen en spionage wordt afgewisseld met aktie en schieten. Het spel ondersteunt Voice Over Net-communicatie en zal een volledige multiplayer campagne bevatten met zowel indoor lokaties als uitgestrekte outdoor omgevingen. De veiligheidscamera's zorgen voor extra uitdaging en langs deze camera's sluipen zal niet altijd meevallen.

Nieuw is het element geld. Elke speler heeft toegang tot een bepaalde hoeveelheid geld. Een nieuw wapen kopen uit het beschikbare arsenaal van twintig realistische wapens is niet de enige manier om dat geld uit te geven. Je zult ook moeten nadenken over de aanschaf van meer specialistische apparatuur.







RAVE GROOVE ADVENTURE: FIGHTING LIVE / NGC

Een half jaar geleden hoorden we al dat Konami werkte aan een exclusieve game voor de GameCube, met als titel Rave Groove Adventure.

Kort geleden kwamen we er eindelijk achter wat voor spel er achter deze titel schuilgaat.

Het blijkt om een 3D vechtspel te gaan met elementen die ons deden denken aan de Dreamcast-klassieker Power Stone.

Net als in deze game zien de vechtersbazen eruit alsof ze uit de eerste de beste manga animatiefilm zijn gesprongen, terwijl de gameplay zich kenmerkt door een superhoog tempo en powerups die toegang geven tot krankzinnige special moves.

De game combineert vijf verschillende story adventures voor één speler met diverse mogelijkheden om met twee tot vier spelers tegen elkaar te strijden.

De exclusiviteit geldt overigens alleen voor de next gen consoles; er zal ook een versie van dit spel verschijnen voor de PSX.

BEL EN WIN EEN XBOX

POWER UNLIMITED GEEFT DEZE MAAND IN SAMENWERKING MET FREE RECORD SHOP EEN XBOX WEG.



De Xbox is vanaf 14 maart bij alle filialen van Free Record Shop verkrijgbaar.



www.FreeRecordShop.nl

Bel nu:

Voor Nederland: 09095050536 (Euro 0,70 / minuut)

Voor België: 090040200

Bel voor 22 maart en toets je telefoonnummer in. Je ontvangt dan van de computer een gelukscode.
Als je het winnende nummer hebt, krijg je dat meteen te horen.
Je kunt zo vaak meedoen als je wilt want elke keer dat je belt, ontvang je van de computer een nieuw geluksnummer.
Het gesprek duurt ca. 2 minuten.
De winnaar krijgt z'n prijs in april automatisch thuisgestuurd.

XBOX DUIVELS (GOED) MACHIENTJE?





"ULTIEM GENOT"

- "HÉT HOME-ENTERTAINMENT SYSTEEM: ERVAAR ULTIEM GENOT!"
- "HOOGWAARDIGE TECHNOLOGIE EN DE BESTE GAMES."
- "GEMAAKT DOOR GAMERS VOOR GAMERS."
- "ALLE ONTWIKKELAARS WILLEN GRAAG VOOR DE XBOX GAMES ONTWIKKELEN."
- "GENIET VAN DE MOOISTE EN DE MEEST ORIGINELE GAMES."
- "DE PRIJS IS ECHT NIET TE HOOG, GELOOF 'T OF NIET, WE MAKEN ER ZELFS VERLIES OP."
- "MET DE DVD AFSTANDSBEDIENING KUN JE PRACHTIGE FILMS KIJKEN."
- "DE XBOX WINT HET VAN DE PLAYSTATION 2 EN DE GAMECUBE OP EIGEN KRACHT."

"DUIVELS DUUR"

- "HÉT HOME-ENTERTAINMENT SYSTEEM: ERVAAR ULTIEME GELD-VERSPILLING!"
- "DURE TECHNOLOGIE EN BIJNA ALLEMAAL POORTS."
- "GEMAAKT DOOR GELDKLOPPERS VOOR DE DOMME MASSA."
- "ALS ONTWIKKELAARS GEEN XBOX GAMES ONTWIKKELEN DAN KOPEN WE ZE TOCH GEWOON OP."
- "MET GRAFISCHE PRACHT VERDOEZELEN WE SLECHTE GAMEPLAY EN GEBREK AAN ORIGINALITEIT."
- "DE PRIJS IS VEEL TE HOOG, WANT ER STAAN GOEDKOPE FABRIEKEN IN HONGARIJE TE DRAAIEN MAAR DAT WEET DE CONSUMENT TOCH NIET."
- "OOK VOOR DE DVD AFSTANDSBEDIENING MAG JE WEER LEKKER GELD GAAN NEERTELLEN."
- "NINTENDO IS KIDDY EN WE KOPEN ALLE SONY ONTWIKKELAARS GEWOON WEG."

VORM JE EIGEN MENING

Wie spreekt de waarheid? De Engel of de Duivel? Zijn de voorstanders van de Xbox te lovend en te gekleurd? Of zijn de tegenstanders en de Microsoft haters blind van jaloezie? De waarheid zal, zoals altijd, wel ergens in het midden liggen.

Gelukkig is er jouw lijfblad dat uitkomst biedt. In de PU geen oordelen van ja-knikkers, wannabees, baklappen, vooringenomen betweters, haters of kontkussers.
Hier lees je een eerlijke gefundeerde mening.
Have fun!

IN DEZE XBOX SPECIAL

- Alle launchgames gereviewed
- De PU cijfers vergeleken met de Amerikaanse pers
- Xbox nieuws
- Previews van belangrijke Xbox games
- Mening van de PU redacteuren over de Xbox en de games



XBOX DE VOOROORDELEN

Er leven nogal wat vooroordelen ten opzichte van de Xbox. Onzinnige vooroordelen of niet?

DE XBOX IS EEN PC
De machine bevat inderdaad onderdelen die ook in een PC zitten maar patches, drivers, toetsenborden en muizen komen er niet. Gelukkig maar...

DE XBOX IS TE GROOT
Ja, dat vinden we ook. Maar ja, de power moet gekoeld worden en er moet ook een plekkie zijn voor de harde schijf. Het blijft echter een logge bak.

DE XBOX CRASHT
Ja, als je hem laat vallen, er mee gaat stuiteren of in bad legt. De Xbox is, voor zover wij dat op dit moment kunnen beoordelen, net zo stabiel als de PlayStation 2.

DE CONTROLLER IS TE GROOT
Hij is behoorlijk fors maar smaken verschillen. Nadeel is dat het op den duur wat zwaar wordt voor de polsen. Er zijn al lichtere versies van o.a. Thrustmaster en SyTech.

ER KOMEN ALLEEN MAAR POORTS UIT
Halo, Project Ego, Munch, Amped, Wreckless, Shrek, Obi-Wan zijn geen poorts. Wel ziet het er naar uit dat veel ontwikkelaars hun games voor zowel NGC als Xbox als PS2 gaan uitbrengen. Nieuwe tendens in de gamesindustrie.

DE GAMES ZIJN TE DUUR
Games zijn over het algemeen te duur dus zeker ook de Xbox spellen.

MICROSOFT IS SAAI DUS DE XBOX OOK
Hip is de Xbox inderdaad (nog) niet en soms komen de akties van Microsoft wat geforceerd over (Bill als aan het gamen, gniffel). Maar het gaat om de spellen en die overtuigen vaker wel dan niet.

DE XBOX IS VEEL TE DUUR
479 euro is een bak geld en inderdaad te duur voor een spelcomputer. Maar je krijgt ook een harde schijf en breedbandaansluiting. De PS2 dropte de prijs ook na een tijdje, dus slimmeriken wachten nog even.

DE MACHINE FLOPT IN JAPAN EN GAAT DAARAAN KAPOT
Of de console een succes wordt in Japan, valt inderdaad nog te bezien maar Microsoft laat de Xbox echt niet vallen bij de eerste de beste tegenslag.

DE GAMES ZIJN CRAP
Er zijn fantastische, goede, matige en lousy Xbox titels. Waar hebben we dat eerder gehoord...

XBOX HARDWARE

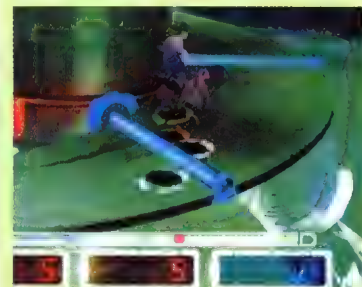
Net zoals als voor de PlayStation 2 zul je ook voor de Xbox allerhande third party stuurtjes, snowboards en controllers krijgen. Vooral Thrustmaster kopieert lekker haar eigen lijn door; gewoon dezelfde hardware, alleen dan met een groen logootje erop.
Ook MadCatz, InterAct en Saitek komen met stuurtjes, gamecontrollers en nog veel meer. Voordeel van deze ruime keuze extra hardware is dat je dus ook lichtere modellen controllers kunt scoren. En de Thrustmaster controller heeft als extra dat je diverse knoppencombinaties kunt programmeren, zodat je bij elke game het juiste instellingsschema al klaar hebt. Handig.



XBOX XPERIENCE TOUR EEN FLOP!

Microsoft heeft de afgelopen weken onder de naam Xbox Xperience diverse Xbox-stands bij Dixons en V&D neergezet om de gamer alvast enthousiast te maken voor de nieuwe console.
Welnu, eigen onderzoek heeft uitgewezen dat deze aktie een grote flop was. Ten eerste was er gebrek aan promotie; vrijwel niemand wist er iets vanaf en ook de pers was slecht op de hoogte gesteld. Flyers, aankondigingen in winkels of een schema van waar wanneer er machines kwamen... niets van dit alles.
Waar de Xboxen dan wél stonden, was het niet altijd even goed geregeld. Games die niet speelbaar waren, machines die uit stonden, displays niet goed opgesteld, te weinige consoles zodat je uren in de rij moest staan en verkopers die dachten dat het om een nieuw produkt van... Sony ging.
Microsoft heeft hier naar onze mening echt een kans laten liggen. Zonde en erg slordig.

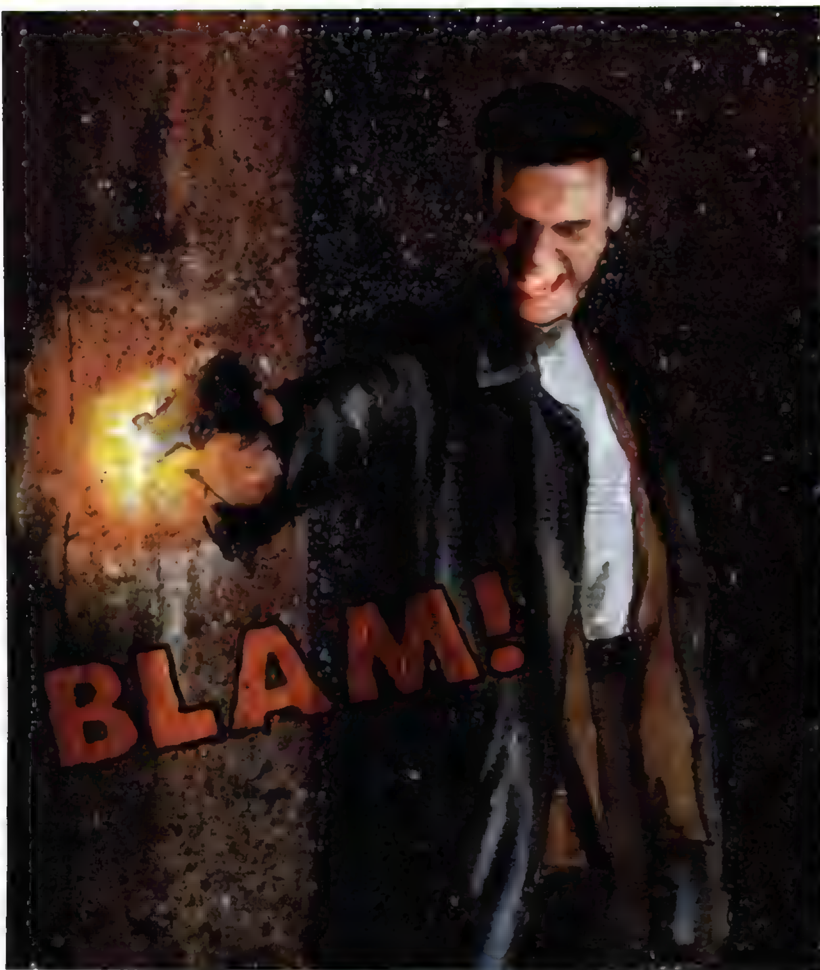
FUZION FRENZY



"Wie deze game wil reviewen is gek", aldus PU-baas Niels over Fuzion Frenzy. Het geval wil dat deze minigames-game eigenlijk best leuk is en ideaal lijkt voor feesten en partijen. Met vier man is het dolle pret met al deze funky arcade games en voor je weet is het middernacht. Tegelijkertijd is het nou niet direkt een game waar je een Xbox voor aanschaft. Toch zou je met Fuzion Frenzy misschien wel eens meer lol kunnen beleven dan met bijvoorbeeld Amped, omdat die te moeilijk voor je is.
Er zitten maar liefst 45 verschillende minigames in en dat maakt het de ideale partygame!
De game scoorde een gemiddelde van 72 in de States. Zo gaf IGN een 83 maar was het officiële Xbox Magazine strenger met een 78. De Amerikaanse Gamespot vond het een matige game en gaf een 67.

Neo Software Remedy / Take Two / Contact Data / 035-5394000 / www.maxpayne.com

ORE



MAX PAYNE

Na het succes op de PC is het logisch dat Max Payne naar de consoles wordt overgezet. Verderop in het blad kijken we naar de PS2 versie maar nu eerst een voorproefje van de Xbox versie die in Amerika al in de winkels ligt.

Max Payne is ondanks zijn succes op de PC eigenlijk een consolegame. Tenminste... dat vinden ze bij Neo Software Remedy want "3D action adventures hebben het altijd goed gedaan op consoles".
Dat is natuurlijk waar maar vergeet niet dat we Max Payne moeilijk kunnen vergelijken met games al Tomb Raider. De aktie in Max Payne is vele malen sneller en er is natuurlijk altijd nog dat gedoe met die muis en die controller. Max Payne speelt gewoon heel lekker met de muis en ook al is het mogelijk om een muis op de Xbox aan te sluiten; de ervaring leert ons dat bijna niemand op zijn console gaat zitten muizen. Alles moet gespeeld worden met de controller en een goede uitvoering van de besturing is dan ook absoluut noodzakelijk, wil zo'n conversie lukken.

TIKKELTJE MINDER

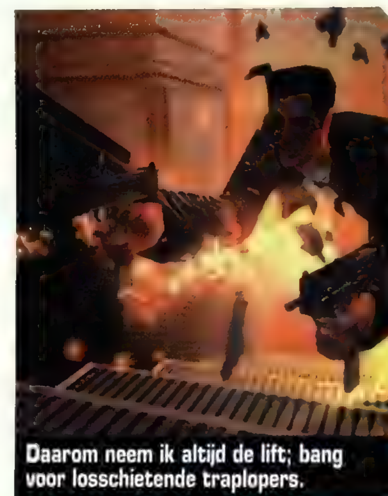
Tot mijn vreugde kunnen we er straks zonder meer van uit gaan dat Max Payne prima met een controller te spelen is. De analoge sticks van de Xbox zijn super gevoelig en de combinatie van een stick om te kijken en een stick om te bewegen, werkt gewoon goed.
We zagen dit ook al bij de PlayStation 2 versie maar gelukkig voor de Xbox stopt de vergelijking daar. Waar de PS2 versie ronduit lelijk genoemd mag worden en de game bijna onspeelbaar wordt door de lange laadtijden, zit het op de Xbox gelukkig allemaal wel snor.
De graphics zijn super strak, bijna net zo mooi als op de PC. Alleen een miereneuker zal het opvallen dat de kwaliteit van de textures hier en daar een klein tikkeltje minder is maar voor de rest ziet het er identiek uit. Ook de lange laadtijden zijn op de Xbox totaal verdwenen en dat terwijl de Xbox hetzelfde systeem gebruikt als de PlayStation 2; de levels worden stukje bij beetje ingeladen maar gelukkig gebeurt dit op de Xbox erg snel.


Het is glad hier. Zeker een bloedplasje bevroren.

NIETS EXTRA'S

Max Payne ligt in Amerika al in de winkels en het is veilig om te zeggen dat we een versie hebben gespeeld die zo goed als klaar is. Dat wil dus zeggen dat Max Payne vrijwel zeker hier in de Benelux op de Xbox als launchtitel zal verschijnen.
Het slechte nieuws is dat de Europese versie van Max Payne waarschijnlijk precies hetzelfde is als de PC versie. Dat is jammer want iedereen die de game al gespeeld heeft op de PC heeft geen enkele reden om het spel opnieuw op een console te spelen.
Je zou toch denken dat er wel wat extra's mag worden toegevoegd voor die 25 Euro die het spel duurder is dan de PC versie.
Een vreemde zaak die we helaas steeds vaker zullen tegenkomen omdat games gewoon zonder al te veel moeite van de PC naar de Xbox geport kunnen worden.


"Een buitje oké maar een kogelregen, daar kan m'n jas niet tegen!"


Daarom neem ik altijd de lift; bang voor losschietende traplopers.


"Hoop dat je een goede stomerij hebt!"


"Iemand nog iets voor de rondvraag?"

COVERVIEW HALO

SCORE 94

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	8	9



HALO

Halo is een van de meest besproken titels van de afgelopen twee jaar. Voor de release had iedereen wel wat te melden over dit ambitieuze spel maar de makers hebben uiteindelijk het laatste woord. Bungie kwam, zag en overwon...

Van tevoren was ik nogal sceptisch over de trompetterende lof die via de oceaan ons landje bereikte. Halo werd bedolven onder de hoge cijfers; het gemiddelde lag zo rond de 97 en dat leek toch wel aan de erg hoge kant. Underground en Edge gaven Halo zelfs een tien!
Dat was natuurlijk patriottisme, aangewakkerd door de aanslag van 11 september vorig jaar. Propaganda voor Amerikaanse waar van ja-knikkers van Bill Gates. Slijmballen, steekpenningen, subjektiviteit... allemaal woorden die bij ons nuchtere Hollanders opkwamen toen we vluchtig kennisnamen van de buitenlandse review cijfers.
Totdat ik zelf Halo eindelijk eens op mijn gemak speelde. Niet op een chaotische beurs met tig journalisten hijgend in m'n nek. Niet tijdens een presentatie in een met TL-balken verlicht kantoor ergens op een neerslachtig industrieterrein maar gewoon thuis voor de buis met enkele vrije dagen in het vooruitzicht. Al spelende duurde het niet lang voordat ik een drive en een aantrekkingskracht ervaarde, die je met games maar een paar keer per jaar hebt. Ik speelde onafgebroken uren en uren achter elkaar door; zonder eten, drinken of een toiletbezoek. Mijn 06 liet ik rinkelen, mijn afspraken vergat ik, de koerier liet ik voor mijn deur staan en slaap bestond niet meer... ik was hooked.

COVENANT

Gamers die Halo even vlug hebben gespeeld of gezien, zullen misschien denken dat ik inmiddels het stadium van delirium heb bereikt. Halo is toch gewoon een first-person shooter in een fraai jasje? Nou, niet dus. Halo speelt gedeeltelijk als een shooter maar daar houdt het dan wel mee op.
De game is een fantastische actiontrip waarin de gamer als hoofdrolspeler schittert. Een virtuele reis waar je - eenmaal weer thuis gekomen - nog vaak met weemoed aan terug zult denken.
Waar Halo dan zo in uitblinkt, zal ik nauwkeurig trachten uit te leggen. Maar niet voordat ik het achtergrondverhaal heb verteld.
Een buitenaards ras genaamd The Covenant valt overal in het heelal menselijke kolonies aan. Het ziet er niet goed uit voor de mensheid en in een laatste wanhoopspoging wordt een bataljon ruimteschepen met mariniers richting de meest bedreigde kolonies gestuurd.
Onder hen is Master Chief, een bul van een super commando die jij als speler bestuurt. Het doel is eenduidig. Op Halo, een prachtige planeet in de vorm van een gigantische ring, bevinden zich ruïnes van een onbekende beschaving. Volgens bronnen zou zich ergens op Halo, diep in die ruïnes, een enorm krachtig wapen moeten bevinden waar The Covenant mee is te verslaan.
Echter, wanneer jouw schip richting Halo gaat, word je aangevallen door de buitenaardse wezens. Na een enorm gevecht aan boord, vluchten jij en de overlevenden in escape pods naar Halo.
Wat volgt is een opeenvolging van spannende missies waarbij je overlevenden redt, met mariniers Covenant troepen wegvaagt, met voertuigen rijdt, schepen infiltreert en nog heel veel meer... om uiteindelijk het geheimzinnige wapen trachten te bemachtigen. Maar of dat lukt?

SHOOTOUTS

Als je dacht dat je inmiddels wel zo'n beetje wist hoe deze game speelde en waar deze game over gaat, dan heb je het mis. Je hebt geen idee hoe cool de gameplay is totdat je het zelf een paar uur hebt gespeeld.
De kracht van de gameplay begin je al te merken op het moment dat je samen met een squad mariniers in het begin het ruimteschip moet schonen van de aliens. De crux zit hem in het feit dat je verschillende routes kan pakken. Terwijl drie mariniers de baddies beschieten vanachter een verschansing, ren jij om en besluipt de vijand om die (tot hun grote verrassing) vervolgens in de rug aan te vallen. Deze shootouts zijn te gek.
De A.I. van je teamleden is verbluffend. De manier waarop ze je back-up geven, naar eigen inzicht de vijand bestormen, de manier waarop ze schreeuwen en reageren op tegenaanvallen... het is allemaal prachtig gedaan.


"Waar rook is, is worst."

Naast de A.I. is ook de animatie van zeer hoog niveau. Geen houten klazen die een beperkt aantal voorgeprogrammeerde bewegingen uitvoeren maar smooth handelende NPC's die reageren als echte levende wezens.
Hetzelfde kan gezegd worden over de aliens. De kleine bad guys - de Grunts - zijn funny. Als je te dicht bij ze komt, rennen ze in paniek weg, schreeuwend als opgefokte Gremlins. De grotere aliens zijn echter behoorlijk tuff. Ze hebben schilden waarachter ze zich verschansen, zoeken dekking of rennen ineens op je af. De baddies zijn af en toe gecloaked en vechten met enorme la-

HALO TOCH OP PC

Bungie had ons goed tuk met hun 'only for Xbox' labeltje dat op het DVD doosje prijkte, met paniek aan het PC front tot gevolg. Zou Halo dan echt alleen op Xbox verschijnen en niet op PC? Terwijl het daar toch oorspronkelijk voor bedacht was. Eindelijk is er de verlossing: 'only for Xbox means not on another console', aldus een woordvoerder van Bungie. En hij voegde er aan toe: 'Halo on PC is defenite!'.
Dat het echter nog een tijd duurt voordat de PC versie het licht ziet, is jammer maar heeft ook z'n positieve kanten. Zo kan de game ten volste gebruik maken van de next gen 3D kaarten en kunnen we ons hopelijk opmaken voor ijzersterke online gameplay.


"Blijf af, dat is mijn arm, niet jouw gun!"


Wow, die heeft met z'n porum tussen twee treinstellen gezeten.


Ermee schieten lijkt hier effektiever.


"Als 't plotseling gaat sneeuwen in augustus, mag je blij zijn als je zwembroek met bont gevoerd is."

SCORE HALO IN DE USA

Het gemiddelde cijfer van de Amerikaanse bladen en websites ligt op 97. Edge gaf een 10, IGN en Gamespot een 97 om maar eens drie grote namen te noemen. Iedereen is vol lof. Vreemd vinden wij dat niemand de tricky besturing van de Warthog noemt.

serzwaard. En Hunters, Jackals en levelbosses vragen echt het uiterste van je shooter skills.

KILLER COMBI

De confrontaties zijn verschillend van aard. Soms is het in your face aktie, dan weer sneaky. Zo speelt een van de missies midden in de nacht waarbij jij met een sniperrifle voorop sluipt, terwijl drie andere mariniers cover geven mocht je ontdekt worden. Zolang jij stil bent en de baddies een voor een neerhaalt, blijft het relatief rustig. Word je ontdekt, dan breekt de hel los, tegelijk rennen de mariniers naar voren en vliegen de kogels, granaten en laserstralen je om de oren.
Gelukkig heb je een rijk wapenarsenaal tot je beschikking en het leuke is dat je van meet af aan ook de buitenaardse guns op kan pakken. Echter, je kunt maar twee of drie wapens tegelijk dragen. Een kleine gun en dan nog een automatic gun of sniperrifle bijvoorbeeld.
Superkrachtig is de mounted gun op de 4 x 4 buggy. Dit is echt een prachtig voertuig. Terwijl jij de buggy bestuurt, kan een marinier naast je plaatsnemen met een mitrailleur en een derde staat achterop te knallen. Deze drie-eenheid vormt een killer combinatie en als je kogels op zijn, kun je altijd nog over de buitenaardse baklappen heen rijden.

RIJDEN & VLIEGEN

Die buggy, de Warthog genaamd, is een prachtig staaltje programmeerkunst. De vierwiel aangedreven bolide heeft een enorme mitrailleur bovenop die zowel door jou als door een NPC te bedienen is. Het besturen van de Warthog (in third person) vraagt even oefening maar is in wezen hetzelfde als het te voet rennen in first person.
Zeker in de grote, open gebieden is het genieten geblazen. Soms zit je met z'n drieën in de buggy en scheur je als een bezetene over heuvels, rotsen en rivieren terwijl je bijrijder 'allright!' schreeuwt.
De mechaniek van de buggy is ongelofelijk goed gedaan. De wielen bewegen onafhankelijk van elkaar en alle personen in de wagen bewegen mee terwijl de wagen schokt en trilt. Maar het wordt nog gekker; later maak je in een gigantische Scorpion de ringplaneet onveilig en wanneer je in de Covenant Banshee en Covenant Ghost plaatsneemt, is het helemaal feest. De alien voertuigen komen met schild en unieke wapens waarmee je heel wat chaos en rokende puinhopen veroorzaakt. Het racen en vechten met de voertuigen tilt Halo zonder meer naar een nog hoger plan.

REGENBOOG

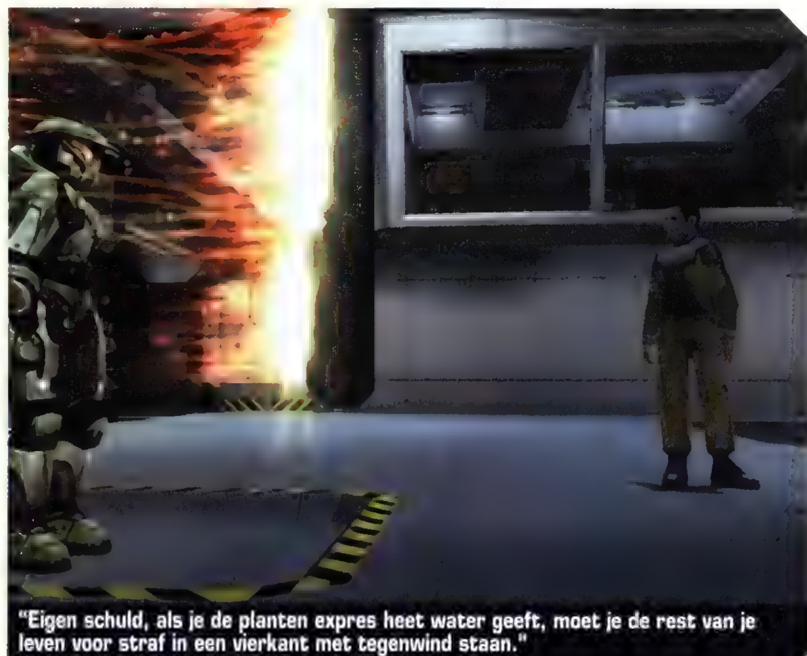
Halo is grafisch de mooiste game die ik ooit heb gespeeld op een console; het spel ziet er zonder meer subliem uit. Het eerste gedeelte - in het ruimteschip - is gewoon goed maar grafisch niets dat je niet al eerder hebt gezien. Echter, op het moment dat je in je escape-pod hopt, op Halo crasht en voor het eerst je stappen op de prachtige ringplaneet zet... zal je mond wagenwijd openvallen van verbazing. De eerste minuten werd ik ondergedompeld in een regenboog van kleuren en detail. Veel tijd om te genieten had ik echter niet want de Covenant vloog alweer in om te kijken naar overlevenden. En voor ik het wist barstte het gevecht weer in alle hevigheid los.
Toen ik alle paarse schietgrage baddies over de kling gegjaagd had, kon ik echter weer genieten van de overtuigende speelwereld. Zo zijn de lichteffekten ronduit spectaculair te noemen; blauwe en paarse explosies komen flashy in beeld. De texturen behoren zonder twijfel tot de scherpste en meest realistische die ik ooit aanschouwde. Ook als je met je neus bovenop een boom, rots of buitenaardse machine zit, blijft alles scherp in beeld.
Beschenen door zonlicht, vuur of een zaklamp ziet alles er nog indrukwekkender uit, net zoals de reflekties in het harnas van Master Chief. Halo heeft meer eyecandy dan de etalage van Jamin. Mjammie.

CO-OP & MULTIPLAYER

Als je Halo hebt uitgespeeld - en zachtjes in een hoekje gaat zitten huilen omdat de fantastische singleplayer ervaring achter je ligt - kun je de game natuurlijk nog een keer spelen op hogere moeilijkheidsgraden. Dan zullen met name de grotere aliens erg lastig te verslaan zijn. Leuker is de Co-op mode, waarin je de hele singleplayer game met z'n tweeën kunt naspelen. Dit is echt super gaaf.
Daarnaast zijn er ook nog allerlei coole Multiplayer modes. Je kan niet met Halo online maar je kunt wel vier Xboxen aan elkaar linken zodat je in totaal met zestien man kunt gaan battelen. Echter, hoe meer man in beeld komen, hoe groter de kans is dat de framerate af en toe dropt.
Er zijn tal van gamemodes zoals de standaard Capture The Flag, Deathmatch en King Of The Hill maar leuker zijn de andersoortige games zoals de raceonderdelen. Ik hoef je vast niet uit te leggen hoe funny het is om samen met een maat in de buggy plaats te nemen terwijl de een


"Die terugslag voelt eigenlijk wel lekker als ik 'm zo laag vasthoud."


"Ja ik schiet wel op, als jij er op schiet!"


"Eigen schuld, als je de planten expres heet water geeft, moet je de rest van je leven voor straf in een vierkant met tegenwind staan."

stuurt en de ander de mounted gun leeg knalt op een paar vrienden.

MINPUNTJES

Is er alleen maar lof ten aanzien van Halo? Nee, natuurlijk niet. Zo had van mij de 'pace' (de snelheid) wel een fraktie hoger gemogen. Dit is duidelijk geen 60 frames per seconde maar echt storen doe je je er nooit aan, daarvoor gebeurt er te veel op het scherm en ben je voortdurend met een opengesperde smoel naar de sprankelende omgevingen aan het kijken. Als zoveel vrijheid, interaktie en overtuigende NPC's een iets langzamere game opleveren, dan zij het zo.

Ook is de levelopbouw soms wat eentonig. De meeste levels verdienen rondom het predikaat kunst, terwijl andere - met name enkele indoor levels - wat saai zijn. Bij sommige omgevingen heb je het idee dat de tijdsdruk een rol heeft gespeeld.

Tot slot vind ik het rijden met voertuigen outdoor waanzinnig maar indoor ronduit een pain in the ass. In krappe gangen ben je voortdurend aan het rondtollen om je buggy in de goede richting te sturen. Waarom het racen niet een tikkeltje meer arcade is gemaakt... ik begrijp er geen jota van.

Maar dan nog, het zijn kleine minpuntjes die als sneeuw voor de zon verdwijnen als je het spel in zijn totaliteit beschouwt.

REPRESENTATIEF

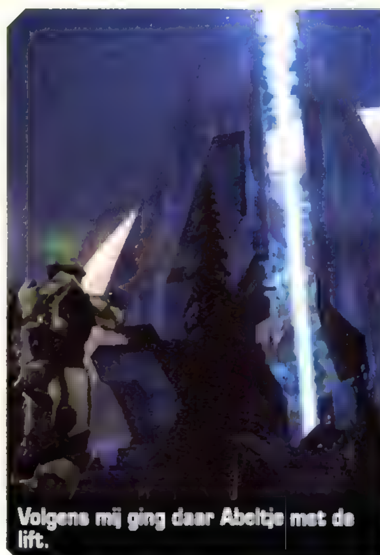
Het feit dat ik laaiend, loeiend, liefhebbend lovend over Halo ben, wil niet zeggen dat ik meteen lovend ben over alles wat met Xbox te maken heeft.

Natuurlijk zijn er credits voor de pompende power die binnenin het bakbeest van Bill huist. Dankzij de technologie van de Xbox is het mogelijk om al het fraais van Halo op het scherm te toveren. Maar het zijn natuurlijk met name de mannen van Bungie die hier de spreekwoordelijke pluimen verdienen. Zij hebben hun visie en ideeën weten te realiseren en reiken ons een instant klassieker aan.

De vraag die we de komende maanden beantwoord willen zien is deze: is Halo nu representatief voor de Xbox? Laten we het in hemelsnaam hopen. Want hoe leuk een F1 2002, Silent Hill X of Colin McRae op deze nieuwe console kunnen uitpakken; het zijn unieke, prikkelende games als Halo waarvoor je een Xbox in huis haalt. Uitdagingen, fantastische graphics en gameplay die boeiend blijft tot de laatste virtuele kogel, bocht, bal of soldaat.

Halo heeft al deze kwalificaties en is ronduit een waanzinnig spel dat nu al een plaats in galerij der klassiekers verdient.


Hier wordt heel knap verbeeld: 'een blauwtje lopen.'

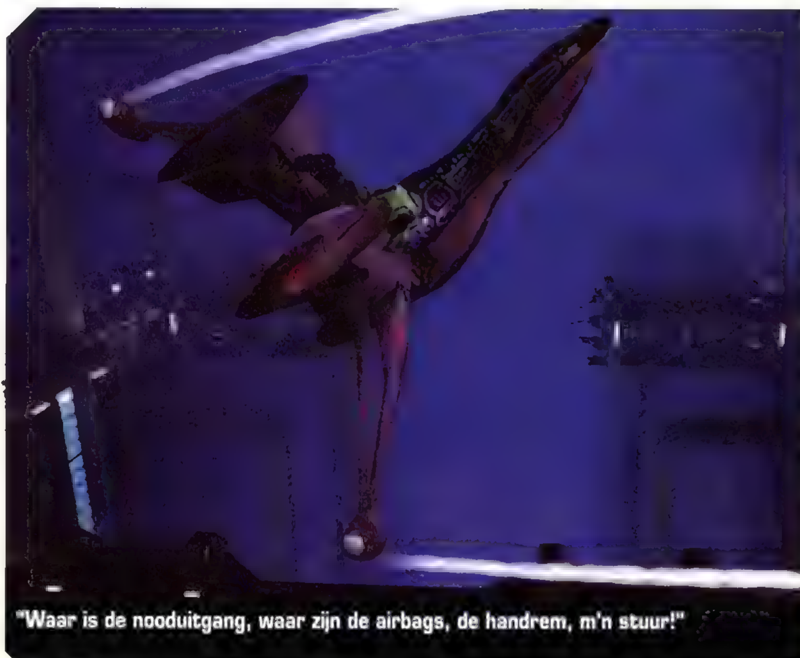

Volgens mij ging daar Abeltje met de lift.

BESTURING

Halo heeft voor een shooter op een console echt een prima besturing. Als UT en Operation Flashpoint speler vind ik muis en toetsenbord nog altijd preciezer spelen. Echter, de controles van Halo zijn perfekt aangepast voor de Xbox controller. Dit is echt een van de eerste shooters op een spelcomputer die zelfs de grootste PC adept zich na een dik kwartier goed eigen kan maken.

Zoals de grootste sceptici over Halo en de Xbox zijn mening zal moeten bijstellen, zo zullen de fanatiekste Quakeheads onder de indruk zijn van de soepele besturing die Halo biedt.


Ondanks jarenlange training had soldaat Friederichs nog steeds de grootste moeite met mikken.


"Waar is de nooduitgang, waar zijn de airbags, de handrem, m'n stuur!"


"Handen kapot, of ik schiet omhoog!"


AXE
DIMENSION

Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.xbox.com/ampedfreestylesnowboarding

REVIEW AMPED

JEROEN	GRAPHICS	8	REPLAY	7	GAMEPLAY	5	SCORE 70


Hé daar hebben we de broertjes de Nooijer ook weer. "Zeg Dennis?" "Ja, Gerard." "Als we nou eens flink vaart maken, kunnen we straks surfen!" "Ja, jottum broer!"


"Mammaaaa, ik wil volgende winter naar de Canarische Eilanden!"


"Geniet er nog maar even van, straks lopen we weer tussen de geiten."

AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING


Die had niet door dat dat lontje aan hemzelf vastzat.


Gewoon wat Wieger Ketellapper kruidkoek nemen, dat werkt laxerend.

De allereerste kennismaking met Amped was pijnlijk, voor Microsoft dan, want de eerste screens die getoond werden, hadden een hoog Photoshop gehalte. Neemt Amped revanche op zichzelf?

Games zijn er toch omdat je fun wilt hebben, om even te ontsnappen aan de realiteit, om je even de kanjer te voelen die je in het echt niet bent. Dus waarom zou je een game dan zo 'echt' mogelijk laten lijken. Je wilt toch dingen doen die je normaal nooit zou kunnen? Ja toch?
Waarom bestaan games zoals Amped dan? Als ik echt wil snowboarden, ga ik wel naar SnowPlanet. Dan ga ik toch niet al mijn energie stoppen in een game waarin ik het snowboarden helemaal opnieuw onder de knie moet krijgen.
In SSX of Shaun Palmer heb je het digitaal boarden binnen no time in de vingers en tover je de meest dope tricks uit je mouwen maar bij Amped is het sneeuwhappen geblazen.

ADEMBENEMEND

Mijn eerste afdaling in Amped was puur genieten; die snelheid, het geluid van de sneeuw onder je plankie, het uitzicht... werkelijk adembenemend.
Voordat Amped op de redactie aankwam, speelde ik SSX en Shaun Palmer maar die halen het echt niet bij Amped op het gebied van graphics en framerate; wat loopt het allemaal soepeltjes en zonder stotteren, gewoonweg prachtig.
Ook de opzet van de game zit goed in elkaar, hoewel een aantal onderdelen verdacht veel wegheeft van die uit de ActivisionO2 games.
Wel een verfrissing is de mogelijkheid om zelf sponsors te verdienen. Je moet namelijk indruk maken op een aantal bestaande sponsors en als dat lukt, heb je er weer een nieuwe bij. Op deze manier speel je ook pistes, nieuwe boards en statpoints vrij.

ONSPEELBAAR

Die punten en boards kun je natuurlijk weer gebruiken om jouw boarder up te graden zodat hij hoger kan springen en sneller om zijn as kan draaien; een bekend principe in snowboardgames.
Wat ze kennelijk wel vernieuwen wilden bij Microsoft, waren de controls. En laat dat nu net de grootste misser zijn in deze game.
Ik heb al vele snowboardgames onder mijn duimen gehad met allemaal verschillende handeling maar Amped is de eerste waarmee ik echt niet uit de voeten kan.
Ik was eerst nog aan het twijfelen of het aan mij lag. Misschien had ik games als Shaun Palmer en SSX te veel gespeeld. Spellen waarin de besturing weliswaar niet realistisch is maar wel bijzonder makkelijk te leren.
Amped is er zo goed in geslaagd het 'echte' snowboarden op de Xbox te toveren, dat het als game haast niet te spelen is.
Als je een 360 frontside wilt uitvoeren moet je vlak na het springen een ruk aan je analoge pookje geven in de hoop dat je boarder als een dolle rondtolt. En als je dat voor elkaar hebt, moet je ook nog eens goed zien te landen want goed landen lijkt hier een random aangelegenheid. Soms mag je wel sketchy landen en de andere keer niet.

TE INGEWIKKELD

Amped speelt als een soort flightsim; net echt maar veel te ingewikkeld voor de fun-gamer. Voor mij geldt in ieder geval: speelbaarheid gaat boven de graphics. Dus, hoe oogstrelend het er ook allemaal uitziet en hoe hoog de framerate ook is, de besturing zuigt en dan houdt het voor mij op.
In games als Tony Hawk en Shaun Palmer games zegeviert de speelbaarheid en dat is de basis voor alle fun; dat ze er ook nog eens goed uitzien, is dan mooi meegenomen.

SCORE AMPED IN DE USA

Het gemiddelde cijfer van Amped in de Amerikaanse pers is een 80. De meningen lopen nogal uiteen; van 65 tot zelfs 90 aan toe. De kritiek betreft vooral de besturing maar die wordt door sommigen ook als uitdagend bestempeld.


Heeft die gozer een motortje? Een soort snorboard?

REVIEW PROJECT GOTHAM

SCORE 84 | GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8



Da's dan 438 Kudo's. Maarruuh... hoeveel Euro's is dat eigenlijk?



Tja, 't is Xbox hé, altijd wel een screen met gates.

PROJECT GOTHAM RACING

Project Gotham Racing moet voor de Xbox worden wat de Gran Turismo serie voor de PlayStation was (en is). Maar biedt het ook dezelfde kwaliteit?

Het gezwam dat Xbox games de waanzinnige power van Bill's doos slechts gebruiken om betere graphics te produceren moet maar eens ophouden. Ja, Project Gotham (PG) is grafisch briljant maar er zijn ook aspekten aan de gameplay toegevoegd die we nog niet eerder in racegames tegen zijn gekomen.

Waar je de kick bij het gros van de racers alleen maar haalt uit het als eerste finishen, zorgt PG voor meerdere uitdagingen. Allereerst is daar het Kudos systeem. Voor diegenen die Metropolis Street Racer (de voorganger van PG) op de Dreamcast niet gespeeld hebben: Kudos verdien je door á la Shaun Palmer zo spectaculaire mogelijk te racen. Met twee wielen door de bocht gaan, het hoekje om driften, een bobbel gebruiken voor een jump, etc.

De Kudos gebruik je niet voor upgrades aan de auto. Dat is helaas niet mogelijk; de Kudos zijn er vooral om nieuwe wagens te unlocken en nieuwe levels en tracks te openen. Meerdere doelen binnen één race. Briljant.

UITDAGING... EN MEER UITDAGING

Bizarre Creations gaat nog verder. De Kudos Challenge mode kent twaalf levels die ieder weer bestaan uit maximaal negen verschillende missies.

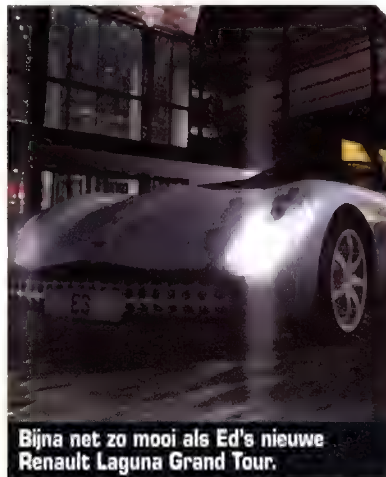
En bij elke missie wordt de nadrúk op een ander aspekt van het racen gelegd. De negen verschillende missies zijn:

Average Speed: leg een aantal rondes binnen een bepaalde tijd af.
Hot Lap: leg tijdens een aantal rondes één ronde binnen een bepaalde tijd af.
One-on-One: een tegen een racen.
Overtake Challenge: haal een aantal auto's binnen een bepaalde tijd in.
Street Race: recht-toe recht-aan race.
Style Challenge: maak spektakel.
Timed Run: leg drie ronden binnen een bepaalde tijd af.
Top Speed: haal een bepaalde snelheid op een bepaald gedeelte van de track.
Total Laps: leg een aantal rondes binnen een bepaalde tijd af

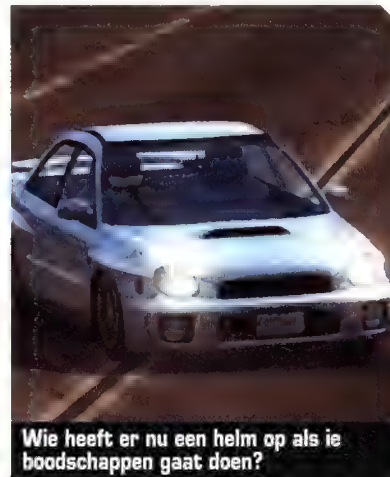
En nog houdt Bizarre Creations niet op. Om in een level verder te kunnen, dien je ten minste de bronzen plak te behalen in alle missies. Voor zilver en goud moet je sneller gaan. De zilveren en gouden plak kun je echter ook dichterbij brengen door veel Kudos te pakken. Het aantal Kudos kun je verdubbelen door voorafgaand aan een missie de joker in te zetten of de lat hoger te leggen. Bijvoorbeeld door de tijd waarbinnen je drie rondes moet afleggen, van 1.50 minuten op 1.45 te zetten. Hier komt dus wat strategie bij kijken want de lat hoger leggen, kan je extra Kudos opleveren, maar even zo goed de kop kosten. Als toetje unlock je ook nog eens extra tracks als je een bepaald aantal uren hebt ge-



Zelfs de putdeksels zijn groter in Amerika.



Bijna net zo mooi als Ed's nieuwe Renault Laguna Grand Tour.



Wie heeft er nu een helm op als ie boodschappen gaat doen?

Bizarre Creations / Microsoft / Tel. 020-5001005 / www.microsoft.com/games/projectgotham

J.J.

speeld of meer dan 500 miles hebt afgelegd. Stimulatie te over dus.

FERRARI EN PORSCHE

Naast de Kudos Challenge kent PG de Quick Race, Arcade en Time Attack. Deze drie modes zijn minder interessant. Wees echter gerust, de Kudos Challenge en de multiplayer (met 2 of 4 man) bieden meer dan genoeg vertier.
In totaal zijn er 206 verschillende tracks te unlocken in New York, San Francisco, Londen en Tokyo. Teleurstellend is het aantal wagens in PG. Dat zijn er nog geen dertig en dat aantal steekt schril af tegen de ruim honderdvijftig van GT3. Pluspunt is wel de meerdere types Ferrari's en Porsches in het spel en dat kan GT3 weer niet zeggen.
Het belangrijkste aspekt van racegames is de besturing. PG brengt op dat gebied net niet dezelfde kwaliteit als GT3. De wagens voelen natuurgetrouw aan, zijn goed in de hand te houden en hebben merkbaar verschillende rijstijlen. Zo manoeuvreert de Mini stabieler dan de agressieve Ferrari 335, die snel slipt als je te abrupt het gaspedaal in trapt. Bij een snelle en langzame auto merk je ook goed het verschil in acceleratie. Net als bij GT3 pak je niet meteen goud, je zult alle wagens echt moeten leren kennen.
Ik vond slechts één minpunt bij de besturing en dat waren de overdreven crashes. Bij de minste of geringste botsing raakt je wagen al in een spin.

GRAFISCHE POWER

Grafisch blaast PG GT3 van de weg. De 206 tracks zien er ongelooflijk gedetailleerd, vol en realistisch uit. En nergens pop-up of anti-alliasing problemen. Je merkt hier echt de power van de Xbox. Rij maar eens met je wagen tegen een vangrail aan. Waar deze vangrail bij andere spellen in een pixelbrij verandert, zie je hier nog steeds een vangrail. Of stap eens in een cabrio en kijk naar de bestuurder. Hij schakelt natuurgetrouw, beweegt met de bochten mee en stuurt zelfs tegen als je wegslipt. Slechts de wagens zelf missen iets van de souplesse van GT3.
Gek genoeg gaf GT3 mij desondanks een beter visueel gevoel. Waarom? Omdat sfeer bij een visuele ervaring net zo belangrijk is als strakheid. En GT3 is beduidend sfeervoller dan PG. Bij alle tracks had ik het gevoel door een klinische spookstad te rijden, terwijl de aktie bij GT3 levendig overkwam; blaadjes, stof, zonnestralen, vuurspetters, warme texturen, dat soort werk.
Opmerkelijk aan PG is het schademodel. Ja, je leest het goed, de Ferrari's en Porsche's mogen kapot. Verwacht echter geen hoopjes verfrommeld staal want verder dan een beschadigde koplamp, afgebroken spoiler of geknakte spiegel gaat het niet. De schade heeft ook geen invloed op de rijstijl. Ik denk dan: doe het niet, of doe het goed. Ik vind het zo te weinig toevoegen.
Kwa racesound verliest PG het ook van GT3. De motoren klinken te hoog en er is slechts sporadisch buitengeluid. Dit falen wordt ten dele goed gemaakt door de fantastische muziek. Er zijn 200, zeer up to date hits aanwezig en je kunt ze op je autoradio (met echte DJ's) aanzetten of van een zelf samengestelde CD afspelen.

XBOX ONLINE

De Xbox zou in de Benelux wel eens sneller online kunnen gaan dan men denkt, dat meldde een medewerker van Microsoft Nederland. De plannen liggen klaar en worden binnenkort in de VS getest. Hoe werkt het?
Verrassend simpel eigenlijk: je stopt de game in de lade, klikt op Multiplayer en kiest voor Netwerk. Je wordt nu automatisch doorverbonden naar een portal van Microsoft, voor het gemak Xbox online genoemd. Daar ga je naar de game die speelt en zoek je vervolgens een speler uit waartegen je het wilt opnemen. Microsoft gaat het beheer van de portal en servers zelf doen. Ze willen er zo voor zorgen dat iedereen dezelfde kansen en verbindingssnelheid heeft. Klinkt goed. Om de portal, waarvoor je een bepaald bedrag moet betalen (ook bij Sony is het dokken geblazen) aantrekkelijk te maken komen er allerhande extraatjes op. Neem nu Project Gotham; verwacht daar nieuwe wagens die je kunt downloaden en nieuwe tracks. En voor Halo is men al bezig levels te bouwen die alleen via de portal gespeeld kunnen worden. Verder worden er rankings bijgehouden en zullen er prijzen te winnen zijn.

SCORE GOTHAM IN DE USA

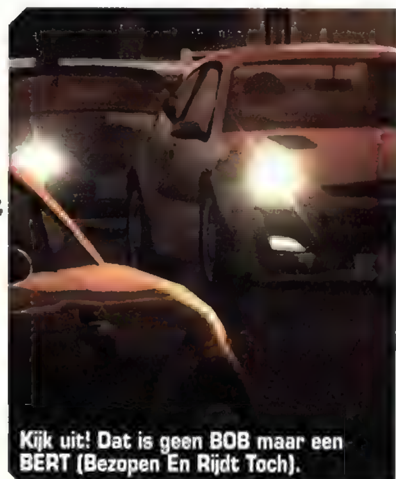
Hier scoren we nagenoeg overeenkomstig met de Amerikaanse collega's. Bijna alle cijfers zitten tussen de 80 en 90 en er zijn geen gekke uitschieters te bespeuren. Iedereen is het eens over deze fraaie en uitdagende racer.



"Uit de weg, hier kom ik met m'n uuh uuh Subaru!"



Wie het merk van deze auto raadt, krijgt een exemplaar van Davilex' Moeras Racer kado.


Kijk uit! Dat is geen BOB maar een BERT (Bezopen En Rijdt Toch).


Een jump mét lichten aan, on-ge-lo-fe-lijk!

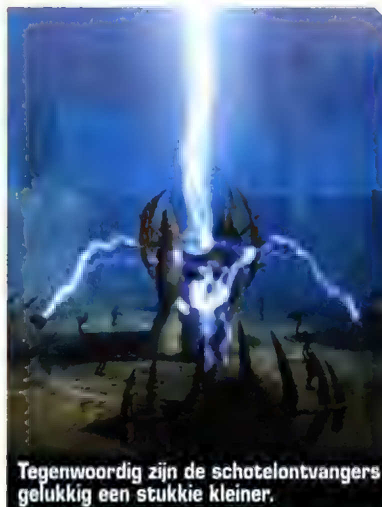
SCORE 79

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	7	7

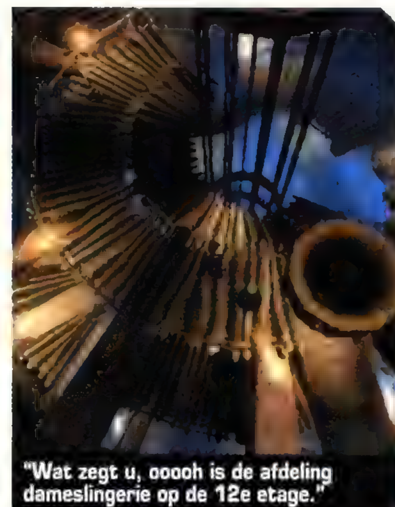




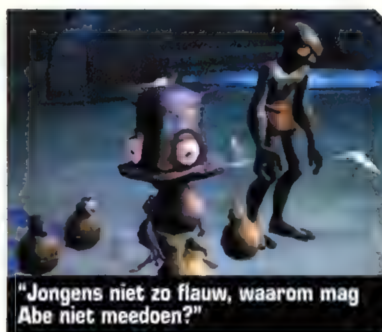
Onder strenge bewaking werd de roze Olinijlpakobalslijm naar z'n nachthok gebracht.



Tegenwoordig zijn de schotelontvangers gelukkig een stukkie kleiner.



"Wat zegt u, ooooh is de afdeling dameslingerie op de 12e etage."



"Jongens niet zo flauw, waarom mag Abe niet meedoen?"

ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE

In het derde deel van Oddworld is het niet Abe maar het zeediertje Munch die de hoofdrol vertolkt. De Xbox heeft er dus een nieuwe mascotte bij maar is de game ook geworden wat we ervan hadden verwacht?

Lorne Lanning heeft nogal zijn nek uitgestoken. De baas van Oddworld Inhabitants is ooit begonnen met Munch's Oddysee voor de PS2 maar was het programmeren ervoor al snel spuugzat. Zijn visie en ideeën (onder andere superbe graphics en veel wezens op het scherm) kon hij niet kwijt op Sony's platform.
Als een zwart schaap stapte hij uit de kudde en vond een nieuwe, met een net zo dollarminnende herder onder de naam Microsoft. Echter, het platform dat hier geboden werd had wel alle power in huis die Lanning en zijn team nodig hadden. Toch was het een gewaagde keuze want de PS2 heeft inmiddels een installed base waar je u tegen zegt en de Xbox moet zich eerst nog maar bewijzen.

RAZENDSNELLE ROLSTOEL

Met Munch's Oddysee zijn we inmiddels al weer toe aan het derde deel in de Oddworld serie. Schitterde in deel 1 en 2 Abe, nu is het zijn maatje Munch die de strijd aangaat tegen de Glukkons en de Vykkers. De gemene Glukkons vermalen levende Mudokons tot pulp en bier en gebruiken daarbij even hilarische als vreselijke martelmethoden.
Je kunt (en moet) zowel Abe als Munch besturen in deze game maar het verhaal draait om Munch. Deze Gabbit leeft voornamelijk in de zee maar hij beweegt zich op het land

Oddworld Inhabitants / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.microsoft.com/games/xbox/oddworld

JAN

voort in een lollige en razendsnelle, rolstoel. Zo kan hij racen en jumpen en bovendien vijanden omver botsen.
De ietwat triest ogende Munch was ooit een gelukkig diertje maar de Glukkons hebben bijna zijn hele ras uit zee gevist. Alleen de Mudokon Queen kan de toekomst van de Gabbit's veiligstellen want zij heeft de laatste eieren om hen in stand te houden.
Het is aan Munch om als echte held de Queen te vinden én te redden. Dit doet hij samen met Abe want je hebt beide nodig om de puzzels op te lossen. Zo kan Abe zijn medesoortgenoten (de Mudokons) inspireren tot het doen van allerlei klusjes of het bidden (chanten) voor energie. Munch kan onder hekken doorzwemmen om vervolgens een hendel om te zetten zodat het hek open gaat. En waar Abe de Mudokons heeft als hulpjes, kan Munch rekenen op Fuzzles die hem overal volgen.

FILM

De cinematics in Munch zijn imponerend en zouden op het witte doek niet misstaan. Ook de ingame graphics zijn likkebaardend fraai. Lanning's eisen zijn voor zover ik kan inschatten op dat gebied dus allemaal uitgekomen. De belangrijkste karakters, Munch en Abe, komen erg gedetailleerd in beeld en je kunt helemaal inzoomen tot aan de (bewegende) adamsappel en oogpupillen van beide helden.
De grafische effekten zijn niet minder dan verbluffend: schaduwen van wolken die overtrekken, waterrimpelingen, ontploffingen en het opstarten van machinerie dat soms gepaard gaat met allerlei horten, stoten en energiebanen die in de rondte spuiten... en alles in real-time.
De camera kun je overigens zelf besturen al is de automatic view de meest prettige. Deze past zich zelf aan en zorgt zo eveneens voor een heerlijk film gevoel.

AANDOENLIJK

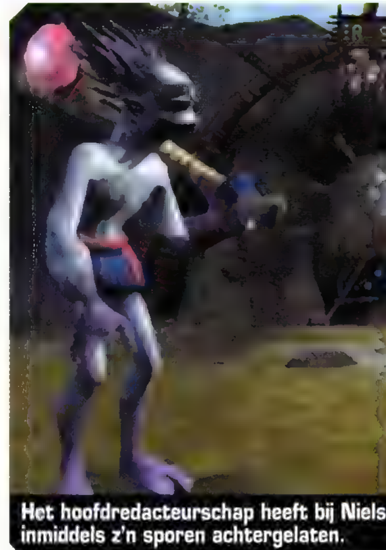
Munch en Abe zijn aandoenlijke helden en deels komt dat omdat ze zich zo komisch voortbewegen. Als Abe sluipt zie je ook daadwerkelijk dat hij voortdurend op zijn tellen past en Munch in een rolstoel heeft gewoon van begin af aan de lachers op zijn hand.
Nog meer komt dit door de GameSpeak waarmee Lanning met zijn eigen stem bijna alle karakters van fantastische vocalen heeft voorzien. Met een eenvoudig knoppenschema kun je tegen ander karakters "Whazzup" zeggen of ze vragen taken voor jou te vervullen. De stemmetjes zijn stuk voor stuk zo grappig dat je je een lamme duim zult drukken.
Abe is de jolige van het stel terwijl Munch een beetje sip en timide vokalen uitstoot. Met een dergelijke manier van communicatie komen de karakters zeer natuurlijk tot leven.

SAAI

Mooie graphics en aandoenlijke karakters zijn erg belangrijk voor de uitstraling van een spel maar met de gameplay moet het natuurlijk ook goed zitten. Tja, en die wordt na een tijdje redelijk repetitief. De eerste uren zul je echt overmand worden door een gevoel van verbazing, plezier en humor maar na een paar uur spelen vervalt de gameplay in herhaling.
Munch en Abe's powers zijn leuk maar lenen zich slechts voor een aantal moves en puzzels. Het is Mudokons dragen, hekken openen, hendels omzetten, Fuzzles bevrijden, Mudokons inspireren tot meditatie, weer een hekje openen, machines repareren, Mudokons verplaatsten, hendeltje omzetten en ga zo maar door. Ik kan me heel goed voorstellen dat een heleboel gamers het op een gegeven moment een beetje saai gaan vinden.
Er zijn hilarische momenten, bijvoorbeeld wanneer Abe een expresso powerup neemt en tijdelijk hypersnel voortbeweegt en dus beter Mudokons kan dragen. Of als Munch in zijn rolstoeltje opgejaagd wordt door honderden baddies en later dezelfde baddies met granaten bestookt. Het is zo'n antiheld dat je hem wel in je hart móet sluiten.
De gameplay houdt echter niet het hele spel stand, er is gewoon te weinig diversiteit om je voortdurend te blijven boeien en dat is echt heel jammer.

SCORE ODDWORLD IN DE USA

Over Munch's Oddysee lopen de meningen nogal uiteen. Het gemiddelde komt uit op een 80. Dat is ook niet zo gek want het regent net zoveel ruime negens als krappe zevens. Gamecritics is de uitschieter naar beneden met een 55 en de uitspraak dat de game saai is en bij vlagen zelfs vervelend.


Het hoofdredacteurschap heeft bij Niels inmiddels z'n sporen achtergelaten.

DEEL 4?

Munch's Oddysee is een prachtig voorbeeld van de grafische power van de Xbox. En ook GameSpeak is een toepassing die fenomenaal tot leven komt in deze titel. Kwa puzzels en gameplay valt er toch iets minder te halen. Fans van de serie moeten zeker dit uitstapje gaan bekijken en de game huren is dan wel het minste.
In een vierde deel zou ik toch graag Abe weer in de hoofdrol willen zien met gameplay waarbij de moeilijkheidsgraad meer een stijgende lijn vertoont, tezamen met een beter uitgewerkte verhaallijn. Ik twijfel er overigens geen seconde aan dat deel 4 op dit moment al in de maak is.


"Echt Abe, wij begrijpen er ook niets van."


Voor Friezen bestaat er maar één Abe: Abe Lenstra.


Het zit in die bruine met dat lichte rondje bovenop.


"Jezus wat een weirde schapen, ik schrok me lam! Hahahahaha."

SCORE 84 | GRAPHICS 9 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8


Voor iedereen met een pielenmuisje is het genieten met die strakke grieten.


Daar kan J.J. nog een puntje aan zuigen. Wat een bruut!


"It's raining babes, hallelujah."

DEAD OR ALIVE 3

Na maandenlang op internet doodgegooid te zijn met filmpjes en screenshots van de eerste beat'em up voor de Xbox, leek het me wel gezellig om Dead Or Alive 3 eindelijk eens zelf te spelen.

Na maandenlang lekker gemaakt te zijn, kreeg ik een telefoontje met de mededeling dat Dead Or Alive 3 eindelijk klaar lag om getest te worden en wel in de headquarters van Microsoft zelf.
Nu moet ik je eerlijk zeggen dat ik een game pas echt lekker kan spelen wanneer ik thuis met gedimd licht voor m'n widescreen-TV zit met een hapje, een drankje en de nodige genotsmiddelen (mijn vriendin ligt altijd naast me op de bank wanneer ik speel), dus je kunt je voorstellen dat ik niet heel erg happy was met het bericht dat ik daar de game een half dagje kon testen.

BOOBS, BUTTS 'N LEGS

Gelukkig hebben we hier niet te maken met een RPG of een andersoortige game waar je minstens een week mee aan de slag moet om een redelijk oordeel te kunnen vellen. Al was het niet echt lang, ik heb de game zó intensief getest dat het na afloop wel leek alsof ik 'm zeven dagen aan één stuk door had zitten spelen. Echt.
Nou, genoeg slap geouwehoer. Om maar gewoon met de deur in huis te vallen: DOA 3 is een absolute lust voor het oog. En niet alleen omdat er ook dit keer weer de nodige boobs, butts 'n legs in verwerkt zijn. Nooit eerder heb ik in een beat'em up van deze prachtig vormgegeven characters en gigantische omgevingen gezien, om nog maar te zwijgen over alle details, die er zwaar realistisch uitzien.
Let tijdens het spelen maar eens op 't zand dat opstuift wanneer je neervalt, het sneeuwspoor dat je achterlaat wanneer je er doorheen loopt, het water dat hoog opspat wanneer je er eens flink instampt, of de bladeren die rond beginnen te dwarrelen zodra er een briesje opsteekt. Jaja, deze game is in grafisch opzicht een heus kunststukje, en laat goed zien waartoe de Xbox in staat is. Straks meer hierover.

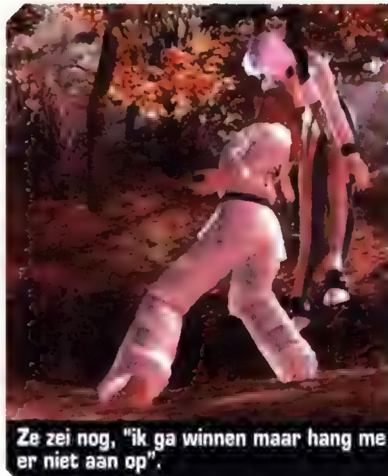
EEN WALVIS! EEN WALVIS!!

DOA 3 telt zo'n zestien characters (met ieder zo'n dikke twintig moves) en veertien stages. De fighters hebben vanzelfsprekend hun eigen

Tecmo / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.deadoralive3game.com


"Zeg opa, kan jij niet beter naar je wekelijkse biljart afspraakje?"


"Wees maar blij dat jij geen pielenmuisje hebt."


Ze zei nog, "ik ga winnen maar hang me er niet aan op".

vechtstijl; zo beheerst Kasumi de facetten van Ninjutsu, doet de grote Bass graag mee aan een potje Pro Wrestling en zijn de twee nieuwe characters Brad en Christie bedreven in respektievelijk Zui Ba Xian Quan (een soort drunken masterstijl) en She Quan (een stijl die naar mijn idee gebaseerd is op de bewegingen van een sprinkhaan).
De meeste stages zijn zoals gezegd zeer groot en je hebt er ook veel bewegingsruimte in. Het Is dus zeker geen kluitjesvechten. Sommige stages hebben net als DOA 2 multi-levels; trap je je tegenstander door een ruit of muur, dan zal die (vaak op spectaculaire wijze) tientallen, zoniet honderden meters naar beneden pleuren, om je vervolgens weer in de haren te vliegen; een meer dan welkome toevoeging aan de toch al boeiende stages.
Een eervolle vermelding gaat uit naar de Aqua Place-stage, een gigantisch aquarium waarin je een hele zooi vissen om je heen ziet zwemmen. Jullie hadden Jan uit z'n plaat moeten zien gaan toen ie opeens een walvis langs zag komen. Erg funny om te zien hoor.

PIELENMUISJE

Natuurlijk zijn er weer verschillende modes terug te vinden, waaronder de Story mode (die nauwelijks een verhaallijn kent en ook zeer snel uitgespeeld is), Time Attack, Survival, Tag Battle, Team Battle en Versus. Er is zelfs een Watch mode maar om nou een beetje te gaan zitten kijken naar een gevecht waar je zelf niet aan deelneemt, nou nee, da's niet echt interessant (al is het camerawerk wel bijzonder flitsend).
Interessanter zijn de Survival mode waarin allerlei bonussen te halen zijn en de Tag Battle, waarin je met twee characters net als bij het worstelen om en om tegen twee tegenstanders moet vechten.
Om nog even terug te komen op de Story mode; al is ie vrij kort (je vecht steeds maar tegen zo'n zes andere characters, inclusief de eindbaas Omega die je moet verslaan in een soort hallucinatie-stage), een aantal eindsequences die vrijkomen zijn vooral voor de gamers in het bezit van een pielenmuisje meer dan de moeite waard!

ANALOOG OF DIGITAAL?

DOA 3 verschilt kwa bediening niet al te veel van het vorige deel. Wel wordt er handig gebruik gemaakt van de drie extra buttons die de Xbox controller telt. Zo kun je nu combo's onder één knop plaatsen, wat de controls er een stuk eenvoudiger op maakt.
De controls zijn overigens zeer intuïtief, waardoor de gevechten snel en furieus aanvoelen; de klappen, trappen en worpen (die voortkomen uit de uit deel 2 overgewaaide counter moves) komen zo realistisch over dat je ze soms bijna zelf kunt voelen (uitstekend uitgewerkte physics, no doubt).
Wat ik alleen een minpuntje vind, is dat beginnelingen met het welbekende button-bashing een heel eind kunnen komen. Maar ja, of daar nou iets aan te doen is, ik weet het niet. Wil je deze game echt goed onder de knie krijgen, dan zul je je er toch in moeten verdiepen. Zeker met de duizelingwekkende snelheden die je af en toe in de gevechten terugziet.
Ook lichtelijk problematisch vond ik de analoge bediening. Het rondlopen wilde op sommige momenten behoorlijk lastig zijn en het lichtjes of hard indrukken van de buttons schoot er bij mij vaak ook bij in zodra ik midden in een spannend gevecht beland was. Tja, dan maar weer digitaal hè.

NIET REVOLUTIONAIR

Aanrader: als je geen fan bent van hardrock (en Aerosmith in het bijzonder, want van deze band vind je een aantal songs terug tijdens het spelen van de game), zet dan gerust je music sound op nul en de sound fx van de characters (ze lullen gelukkig nog gewoon Japans) en de omgevingen voluit. Zelfs als je wél een Aerosmith-fan bent, raad ik dit aan want de geluiden zijn van bijzonder hoge kwaliteit. Het geluid van onder meer de tsjilpende vogels, de branding en de wind zijn echt te gek, zeker als je een beetje lekker sound system op je TV hebt aangesloten (Dolby Surround 5.1, anyone?).
Kortom, DOA 3 is een hele vette game geworden. Het Is alleen zo jammer dat er ondanks de grafische verbeteringen toch niet al te veel vernieuwends in terug te vinden is. Tuurlijk, DOA 2 kan in de verste verte niet hangen met de kwaliteit van z'n opvolger op de Xbox maar om nou te zeggen dat de nieuwste versie revolutionair te noemen is, nee.
Ook het feit dat je toch vrij snel door de meeste modes heen loopt is mij een beetje een doorn in het oog.
Maar wat lul ik; ontwikkelaar Team Ninja heeft hier gewoon een heel goede game neergezet die alle andere next gen console beat'em ups (tot nu toe) op vele fronten wegblaast.
Al zal Virtua Fighter 4 hier vermoedelijk ook wel weer overheen knallen...

SCORE DOA 3 IN DE USA

In de Sates scoort DOA 3 erg hoog: gemiddeld zo'n 88 uit 100. Het officiële Xbox Magazine is lyrisch en geeft het 95 en IGN doet het niet voor minder dan 94. Beetje vreemd want naast nieuwe graphics kunnen zij ook geen revolutionaire gameplay elementen aangeven. Waarom dan toch zo'n hoge score? DOA3 is errug goed, super fun, maar niet briljant.


"Ja knap hé, ooit iemand gezien die z'n armen zover kon spreiden?"

THIRD-PARTY PREVIEWS

Leuk hoor die Microsoft games maar er zijn natuurlijk ook nog third-party developers die spellen gaan uitbrengen voor de Xbox. Van de volgende vijf titels hebben we bijvoorbeeld goede verwachtingen.

WRECKLESS

Wreckless zou voor de Xbox wel eens kunnen gaan doen, wat Driver voor de PSX heeft gedaan.
Deze storybased aktieracer laat je undercover duiken in het maffiacircuit van Honk Kong waarbij je de criminele organisatie op moet rollen of corrupte politie aan moet pakken.
De wagens kennen allemaal een realistisch rijgedrag terwijl de gameplay toch laagdrempelig blijft. De aktie is doordenderend en adrenalinepompend waarbij je zonder pardon door winkelruiten, marktkramen, smalle straatjes en steegjes van downtown Hong Kong beukt, ragt en racet.
De graphics zijn top notch waarbij je het idee krijgt dat je naar een stuntfilm aan het kijken bent, in plaats van naar een videospelletje.
Met verschillende voertuigen zoals een driewieler, een zwaar gepantserde tank en een brullende pick-up zul je je niet snel vervelen. Schade aan andere weggebruikers toebrengen is toegestaan in naam der wet en de boeven tegen de vangrail drukken wordt zelfs aangemoedigd. Botsauto's voor volwassenen dus.
Ontwikkelaar: Bunkasha Publishing
Distributie: Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000
Web: www.activision.com



GUN VALKYRIE

Dit Japans getinte spel moet de gamers in het land van de rijzende zon voor zich winnen waar het om aktieshooters gaat. Gun Valkyrie maakt gebruik van een Japanse animatiestijl genaamd Japanimation technique waardoor het uiterlijk een volwassen, manga-achtig tintje krijgt.
De game is zowel in first als in third-person te spelen, kent heel veel weirde aliens, bizar grote tegenstanders, technomachinerie en natuurlijk veel paarse en roze kleuren.
Je te besturen karakter is gewapend met groteske schietijzers en een jetpack. De handling vergt het uiterste van de Xbox controller maar laat je onafhankelijk van elkaar sturen en knallen.
Over het achtergrondverhaal is nog weinig bekend maar wij speelden al even met een vroege versie en ervoeren dit als een rit in een achtbaan vol aktie en spetterende vuurgevechten.
Ontwikkelaar: Smilebit
Distributie: Sega / Infogrames / Tel: 040-2393580
Web: www.smilebit.com





MAD DASH RACING

Mad Dash Racing is geen racegame maar een geflipte, over-the-top platform-rungame met de nadruk op keihard rennen. Zo snel als Sonic wordt het nergens maar voor de rest spurten, sjezen en sleeën de karaktertjes van deze regenbooggekleurde game als vuurpijlen door het beeld.
Natuurlijk krijg je onderweg powerups zoals bootjes, vliegmachinetjes, supersneakers en nog veel meer. Ook het nodige vuurwerk om je tegenstanders tijdelijk te stoppen zal niet ontbreken.
Leuk zijn de diverse (sluip)routes en de verschillende omgevingen zoals sneeuw, zand, water, bergen, space en nog veel meer.
Misschien hebben we hier wel een Mario Kart meets Crash Bandicoot game te pakken?
Ontwikkelaar: Crystal Dynamics
Distributie: Eidos / Atoll Soft / Tel: 0318-505464
Web: www.maddashracing.com



TRANSWORLD SURF

Surfgames gooiden tot nu toe geen hoge ogen in de Benelux maar dat zou met het flitsende Transworld Surf wel eens kunnen veranderen vanwege de gelikte graphics, het overtuigende water en de Tony Hawk achtige gameplay.
Je kruipt in de huid van professionals (zoals Rochelle Ballard, Shawn Barron, Taj Burrow enz.) en probeert de golven te temmen.
Je kunt halsbrekende tricks en stunts uithalen met als doel op de cover van TransWorld Surfmagazine te komen. Je karma dient hoog te blijven anders val je ten prooi aan de in de buurt zwemmende haaien en de stranden zijn gemodelleerd naar echte lokaties in alle werelddelen.
De game komt natuurlijk inclusief rondborstige babes, ruisende golven en tjirpende dolfijnen.
Ontwikkelaar: Angel Studios
Distributie: Infogrames / Tel: 040-2393580
Web: www.transworldgames.com/surf



CONFLICT DESERT STORM

Conflict Desert Storm is gebaseerd op de golfoorlog maar het thema is (helaas) super aktueel.
Je speelt met een squad van vier man die allemaal hun eigen skills en specialiteiten hebben. De een knalt met een antitank wapen, de ander is de commandant en weer een ander is de sniperdude. Je kiest uit leden van de elite Britse SAS of de US Delta Force squads.
Kruipend en sneakend in het brandende zand in een verloren land voer je diverse geheime missies uit en we hoeven jullie niet uit te leggen dat er natuurlijk heel wat plotwisselingen op het menu staan.
Je speelt indoor en outdoor, bestuurt voertuigen zoals jeeps, helikopters en tanks, je kunt medailles verdienen en promotie maken.
De missies vallen uiteen in reddingsoperaties, stealth missies, aanvalsmissies, het stelen van informatie, het onschadelijk maken van radarposten... en da's pas het begin.
Delta Force... move over!
Ontwikkelaar: Pivotal Games
Distributie: SCI / Atoll Soft / Tel: 0318-505464
Web: www.sci.co.uk/games





DE MENINGEN VAN DE REDACTIE

Wat vinden de PU redacteuren die de Xbox onder handen hebben genomen nu eigenlijk van de console en de bijbehorende games?

J.J.

Ik heb nu dik een jaar met de PS2 gespeeld, drie weken met de Xbox een paar keer met de GameCube en ik ben er inmiddels van overtuigd dat het eigenlijk geen hol uitmaakt waar je mee speelt. Ik heb met alledrie veel lol. Ik kan slechts stellen dat de Xbox grafisch beter is. Waar het echter uiteindelijk om draait zijn natuurlijk de spellen.
Nu, de PS2 heeft waanzinnige games en spellen waar ik mijn reet nog niet mee af wil wegen, onder de NGC launchtitels bevinden zich toppers en floppers en ook de Xbox kent goede en slechte games.
Met andere woorden, als je je aangetrokken voelt tot de Xbox, koop hem dan gerust. Je valt je er (afgezien van de huidige prijs) geen buil aan. Check wel even in de bladen of een spel goed is of niet want net als op de PC, PS2, N64, PSX, Commodore 64, etc. wil de kwaliteit ook bij de Xbox nog wel eens variëren.

SKATE

Nou, ik heb er dus even aan mogen ruiken, die next gen console van Microsoft en ik moet zeggen dat het me niet tegengevallen is. Ik heb weliswaar nog maar twee games echt goed kunnen checken maar het werd me al snel duidelijk dat het een doos is met ontzettend veel potentie.
Ik zeg jullie eerlijk: ook ik was in het begin bang dat we hier met een soort van veredelde PC te maken kregen maar niets is minder waar. Het enige dat tijdens het spelen door m'n kop schoot was dat de games ontzettend mooi oogden en dat ze ook verdomd lekker speelden.
Als ik deze first generation games vergelijk met die van de PS2, kan ik niet anders zeggen dan dat de Xbox (mits Bill & kornuiten hun zaakjes goed aanpakken!) nog voor zeer prettige verrassingen kan zorgen. Lekker bakkie hoor.

JAN

Al was ie pimpelaars en had de Xbox de vorm van een drol, als ik er maar fraaie games op kan spelen en dat is het geval. De eerste kennismaking met Halo, Project Gotham en Dead Or Alive 3 was er een die mij deed watertanden. Met name Halo is een visitekaartje van de Xbox en een spel waar andere ontwikkelaars een voorbeeld aan kunnen nemen.
Helaas denk ik dat we in 2002 en 2003 beland zijn in een tijd van poorts en risicospreiding waarbij iedere game binnen overbrugbare tijd op alle platforms uit zal komen, terwijl het juist de unieke, opvallende titels zijn die een platform extra cachet kunnen geven.
Grafisch is de Xbox absoluut king. Vergelijk Max Payne maar eens op de Xbox en op de PS2; een wereld van verschil. Maar zoals ieder platform, kent ook de Xbox zwakke broeders. Zorg dat je daar van wegblijft en speel alleen het goede dan zul je je met de Xbox prima vermaken.

JEROEN

Eerst wil ik even stellen dat de Xbox gewoon te groot is en lelijk. Ik bedoel, dit zet je toch niet stoer neer naast je platte DVD speler met ingebouwde tuner? Kijk, zo'n zwarte GameCube past precies bij mijn geliefde televisietoestel op mijn slaapkamer, die PS2 zet ik mooi rechtop naast de breedbeeld TV in de woonkamer... maar die Xbox, die verstop ik toch wel even achter het getinte glas van mijn TV meubel.
Grafisch is de box geweldig, maar niet revolutionair; (nog) niet het bekende openmonden verhaal. De harde schijf is een welkome vernieuwing, geen geneuzel meer met volle memorycards etc. De joypads vind ik log, de knoppen zitten te dicht op elkaar en dat maakt het gamen soms lastig. Nee, geef mij die van de PS2 maar, die speelt toch iets fijner.
Overall is het best een oké console maar er moeten eerst nog wel een paar games komen die ik echt wil hebben, dat mist Microsoft nu een beetje.

BORIS

Ik vind de Xbox lelijk. Ik vind hem echt belachelijk duur maar ik denk dat het ding over een jaar bij een heleboel gamers in de huiskamer zal staan. De reden is simpel: de games zien er gewoon fokking vet uit vanwege de nVidea Geforce 3 chip die erin zit. Bovendien twijfel ik er niet aan dat developers massaal voor de Xbox gaan ontwikkelen nu het ding het zo goed doet in Amerika.
Microsoft heeft geld genoeg om de Xbox in het middelpunt van de belangstelling te zetten en ondanks dat de PlayStation 2 eindelijk goed verkoopt, zal het niet lang duren voordat ook Microsoft de prijs zal verlagen en net zoveel consoles verkoopt als Sony.
Ik denk dat het mooie tijden gaan worden voor gamers.
Nu hoop ik alleen nog dat Nintendo ons in mei niet teleursteld met z'n Cube.



Ion Storm / Eidos / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.eidos.com

PC

JAN

VERWACHT: Q4 2002

Al is het beschikbare beeldmateriaal nog schaars en een duidelijke releasedatum zeer vaag; gezien Spector's staat van dienst heb ik in dit stadium reeds veel vertrouwen in Deus Ex 2.





Ze kosten een godsvermogen maar die kogelvrije stropdassen zijn hun geld meer dan waard.


Voor Jimmy was het lege stoelen staren meer dan een hobby geworden.


Tot zijn teleurstelling accepteerde de machine geen Thaise 10 Bath muntjes.

DEUS EX 2

Volgens velen was het in 2000 verschenen Deus Ex niet alleen een RPG in zijn meest pure vorm maar ook een van de betere games van dat jaar. Inmiddels is er een opvolger in de maak.

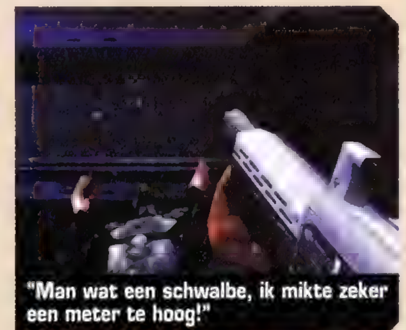
Deus Ex 2 zal nog dit jaar moeten verschijnen, tenminste als Warren Spector, bedenker en vormgever van Thief en Deus Ex, zijn goedkeurende knik heeft gegeven. Spector legt de lat voor zichzelf en zijn hele Deus Ex 2-team namelijk vreselijk hoog.
Met het oorspronkelijke Deus Ex wilde Spector de gamer vrijheid en diversiteit bieden. Zo zou iedereen het spel op zijn eigen manier kunnen spelen. De ene gamer speelde een stealthy superagent, de ander ging voor hacken, weer een ander deed het Rambo stijl en sommige kozen voor een combinatie van benaderingen.
Ook het gegeven dat obstakels, raadsels en vijanden soms op meer dan tien totaal verschillende manieren op te lossen, te omzeilen of te vernietigen waren, maakte van Deus Ex zo'n spel dat zich direkt in de Hall Of Fame van klassieke computergames nestelde.

ABC'TJE

Graphics zijn niet het belangrijkst voor Spector en zijn team; het gaat hem om de gameplay, die moet boven alles schitteren. En al het goede van Deus Ex zullen we terugvinden in Deus Ex 2, zonder dat je het idee hebt Deus Ex Tricky te spelen, als je begrijpt wat ik bedoel.
Nog steeds zul je als gamer de vrijheid hebben om een bepaalde situatie te benaderen zoals jij dat wilt. Ook zal het mogelijk zijn het hele spel te spelen zonder dat je ook maar één iemand hoeft om te brengen. Dat kon in Deus Ex ook al tot op zekere hoogte maar veel situaties nodigden toch uit tot aktie, hetzij schieten, hetzij snipen of het gebruik van bommen.
Ook de A.I. staat torenhoog op het prioriteitenlijstje van de kleine, baardige designer. Was de A.I. in deel 1 al vrij indrukwekkend, in Deus Ex 2 zullen er a) veel meer NPC's in het spel aanwezig zijn, die b) een grotere rol van betekenis hebben en c) er een individuele agenda op na houden met verschillende reakties op jouw (eveneens zelf te bepalen) gedrag.

VROUW

Naast een mannelijke held zul je deze keer ook een vrouwelijke persoon kunnen spelen en Spector verzekert ons dat beide helden daadwerkelijk een verschillende manier van gameplay opleveren en dat het dus niet puur een uiterlijke gimmick betreft.
Kwa verhaal is het nog altijd een duistere wereld waarin Deus Ex 2 zich afspeelt, letterlijk en figuurlijk. De speler zal worden ondergedompeld in complottheorieën en schaduw-organisaties met snode plannen. Ook een compleet nieuwe groepering doet zijn intrede.
Of het spel ook multiplayer componenten zal bevatten, is nog onduidelijk al is dat gezien de MOD's die ontstonden na het origineel niet ondenkbaar.
Ondanks de fokus op de gameplay, hoeven we ons over de graphics zeker geen zorgen te maken. Met de Unreal Warfare engine - die Epic en Digital Extremes beide gebruiken voor respectievelijk Unreal 2 en Unreal Tournament 2 - zal het er allemaal prima uit gaan zien op onze monitortjes.


"Man wat een schwalbe, ik mikte zeker een meter te hoog!"


"Ik sta in de 100e PU, ik sta in de 100e PU! Wat zeg je? Eén te vroeg?"

■ Crave / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.globalopsgame.com PC ■

JEROEN

VERWACHT: Q2 2002

Of Global Operations een Counter Strike beater wordt, durf ik niet te zeggen maar het zou me niet verbazen.



GLOBAL OPERATIONS

Belangrijk bij een shooter is tegenwoordig de mogelijkheid om online te gamen. Dat heeft men bij Crave heel goed begrepen...

Bij veel shooter fanaten prijkt op dit moment het ikoontje van Counter Strike op het bureaublad. Deze first person shooter (fps) dankt zijn succes vooral aan de zeer goede online mogelijkheden. Veel fps krijgen dan ook al snel het predikaat Counter Strike kloon. Dat zou ik ook kunnen zeggen van Global Operations maar daarmee zou ik de game te kort doen.
Het scheelde overigens niet veel of GO was een online only game geworden. Gelukkig zijn de mannen en vrouwen van Crave Entertainment wijzer geweest want de game heeft, naast de zeer uitgebreide online mogelijkheden, ook een Singleplayer mode die er wezen mag. Niet revolutionair maar het geeft zeker voldoening; een soort van warming-up voordat je je kunsten online tentoonspreidt.
Zoals in iedere tactical team based fps, is het zaak dat ieder lid van je team een specialiteit heeft.
Zo is er een sniper, demolitions expert, heavy gunner, commando, recon, medic en intelligence officer. Vooral de laatste zal online z'n waarde bewijzen. Als intelligence officer heb je namelijk overzicht over het hele terrein. Je hebt inzicht in wie zich waar ophoudt en je kunt tevens over de schouders van iedereen meekijken.
Jouw taak is dan ook het vooruit plannen. Via een map kun je aangeven waar je jouw manschappen heen stuurt. De spelers die aan de missie deelnemen zien dan weer de waypoints op hun radar verschijnen.

TEAMS

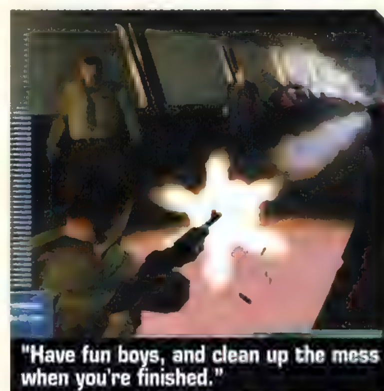
Zoals al eerder vermeld speel je de game met een team van specialisten. Je hebt de keuze uit verschillende teams: peace keepers, terroristen, guerilla strijders of rebellen. Ieder team begint op een map met een bepaald doel. Het doel moet je binnen een bepaalde tijd zien te volbrengen. Hoe beter je met je team presteert hoe meer geld je verdient en met dat geld kun je weer betere uitrusting kopen.
De teamleden hebben allemaal hun voorkeur wat betreft wapens, zo kan een demolitions expert niet met een snipergun omgaan en andersom. Let dus op welke wapens je oppakt tijdens een missie.
Aan ieder wapen hangt een prijskaartje, bedenk daarbij ook dat je voor de aangeschafte wapens geen kogels kunt kopen; je zult het dus moeten doen met datgene wat je tijdens een missie kunt vinden.

FUTURE

GO is een hele inventieve fps die zoals gezegd online het best tot zijn recht komt. Vooral de toevoeging van een specialist die tot alle info toegang heeft en een kijkje kan nemen op het daadwerkelijke speelveld is een welkome vernieuwing.
Ook de opzet van de specialisten verdient een pluim want deze hebben dit keer echt een specialiteit. Niet zoals in andere games waarin bijvoorbeeld een sniper net zo makkelijk om kon gaan met explosieven. Dat is nu helemaal verleden tijd. Iedere speler heeft dus zijn of haar eigen taken en dat is in deze game heel goed uitgebalanceerd. Fps zullen in deze vorm steeds meer online mogelijkheden krijgen, hetgeen de single player optie in de toekomst wellicht zelfs overbodig zal maken. ◄



Niks aan de hand, een beetje buikpijn, een beetje ongesteld, een beetje aan 't doorlekken.



"Have fun boys, and clean up the mess when you're finished."



"Sorry Eugène, weer het epileerpincetje vergeten."

RACE OF CHAMPIONS

■ ***Je hebt van die persreisjes waar wij hier de (ironisch bedoelde) uitdrukking bij hebben 'ach, iemand moet het doen'. De trip voor de game Race Of Champions was er typisch zo een: drie dagen naar Gran Canaria om de Race Of Champions in het echt bij te wonen. Ach, zei Ed: "iemand moet het doen".***

Wellicht dat sommigen van jullie zich nog de PSX game Rally Masters herinneren dat ik heb besproken in PU 7 2000. Deze game was gedeeltelijk gebaseerd op de Race Of Champions (ROC) en, met uitzondering van de graphics, was ik destijds behoorlijk enthousiast over dat spelleke.
Inmiddels heeft Activision de ROC-licentie van Infogrames overgenomen en hoopt met deze racegame te profiteren van de naamsbekendheid van dit jaarlijkse racefestijn.

GRAN CANARIA

Jongens, ik heb het wel eens over 'met de snikkel in de champagne hangen' maar dit tripje mocht er wezen hoor. Midden in de winter business class vliegen naar het zonnige Gran Canaria waar het zo'n graadje of 25 was, met overnachtingen in een enorm luxe hotel waar inderdaad de champagne al in grote hoeveelheden bij het ontbijt klaarstond.
Maar goed, er moest natuurlijk ook 'gewerkt' worden en dat hield in dit geval in, een bezoek aan de Race Of Champions. De ROC is een uniek race-evenement dat een keer per jaar wordt gehouden.
Bijzonder aan het evenement is met name dat de races echte duels zijn. Dat houdt dus in één tegen één, tegelijk starten op een parcours dat door een vangrail in tweeën is verdeeld. De twee coureurs rijden soms vlak naast elkaar maar er zijn ook momenten waar bij de een een jump maakt, terwijl het parcours van de ander onder hetzelfde heuveltje door gaat. De track is echter zo gemaakt dat beide rijders in totaliteit exact hetzelfde trajekt afleggen. Dat doen ze dan ook nog eens in precies dezelfde wagens, waardoor het een hele eerlijke competitie is.
Wat de Race Of Champions verder bijzonder maakt, is dat er met allerlei soorten auto's wordt gereden en de deelnemers niet alleen rallyrijders zijn maar dat ook (ex) F1-(Johnny Herbert) en zelfs motorcoureurs (Valentino Rossi) van de partij zijn.

GENIETEN

Dat de ROC een waar spektakel is, bleek wel toen we met ons VIP-busje in de buurt van het circuit kwamen. Honderden auto's stonden op de meest bizarre plekken tegen de heuvels geparkeerd en een enorme met vlaggen, toeters en petjes uitgedoste menigte trok langzaam richting het circuit dat volgens mij gesitueerd was op de bodem van een uitgedoofde vulkaan.
Vanuit onze positie (VIP-box, champagne, zalm... ach, iemand moet het doen) had je een prachtig overzicht over 'de kom' waarin de races plaatsvonden en de hellingen die volgepakt zaten met Spaanse gezinnen die zo rond 11.00 uur massaal de barbecues ontstaken.
De races waren enerverend en het


"Iemand moet het doen."


The real thing.


The game.


The real thing.


The game.


The real thing.


The game.


The real thing.


The game.


The real thing.


The game.

was vooral leuk om de bekende coureurs in af en toe zeer vreemde voertuigen rond te zien scheuren, zoals de legendarische Audi S1 (die een idioot hoog geluid maakt), de ROC Super Buggies (1100 cc!) en de woest grommende 4x4 Saab 93 Rallycross. Genieten voor de liefhebbers dus.

SUMMIER

Je kunt begrijpen dat de Race Of Champions een perfekt evenement is om een game van te maken maar, zoals ik bij Rally Masters ooit al schreef, de game moet meer bieden dan de ROC alleen, anders ben je er echt snel op uitgekeken.
Bij Infogrames had men dat destijds goed begrepen en ook ontwikkelaar Climax lijkt door te hebben dat er in de game meer te beleven moet zijn dan de ROC alleen.
Spijtig was wel dat de beschikbare info over de game nog zeer summier was.
We mochten de game niet spelen (natuurlijk wel even stiekem gedaan) en konden met z'n allen slechts kijken naar een Climax programmeur die een stukje circuit afwerkte op een PS2.
Tja, en dan kan ik natuurlijk wel roepen dat het er 'veelbelovend' uitzag of iets dergelijks maar echt, een kwartiertje kijken en wat vragen kunnen stellen, is voor mij niet genoeg om enig kwalitatief oordeel over deze game te geven.
De ontwikkelaars hebben dan ook nog wel even de tijd om aan een en ander te sleutelen want verwacht wordt dat de game zo rond november dit jaar klaar zal zijn.

FACTS

Jullie zullen het daarom moeten doen met wat algemene info die ik van de ontwikkelaars heb gekregen. Info die ik haast 'veelbelovend' zou willen noemen.
Zo zal de game twintig verschillende gelicenseerde wagens gaan bevatten met o.a Peugeot, Saab en Toyota. De wagens kunnen (ondanks de licenties!) helemaal stuk (individuele schademodellen), van lekke banden en kapotte ruiten tot een total loss. Beloofd worden meer dan twintig interaktieve tracks die middels videowalls, enthousiast publiek, pitpoezen en dergelijke voor een echte rallysfeer moeten zorgen.
Zoals gezegd zal er in de game meer te beleven zijn dan de Race Of Champions alleen. Een aantal van de gamemodes werd tijdens de persmeeting al bekend gemaakt: Rally Cross, (de mode met de ROC), Hill Climb (wie het eerste boven is), Checkpoint, Elimination (laatste wagen valt per checkpoint af), Follow The Leader (energiebalk raakt op als je niet op kop ligt) en Relay (teamestafette race).
Ook claimt Climax dat dankzij de nieuwe engine de botsingen levensecht lijken en de schade mooier in beeld wordt gebracht dan ooit te voren. Verder gaan de rijders en cockpits er prachtig uitzien met realistische bewegingen van de bestuurder en z'n co-pilot.
Tot zover de papieren beloftes. Zoals gezegd, de game is in een nog te pril stadium om er verder veel zinnigs over te zeggen, zodra we iets speelbaars in handen krijgen, komen we er zeker op terug. ◄

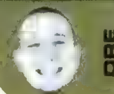
PLAYSTATION 2

Amuze / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-625720 / www.scei.com

SCORE 81

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	7	8

Als 'MGS-killer' valt hij iets tegen maar op zichzelf staand is Headhunter een spannend adventure met mooie graphics en een dikke soundtrack. Het verhaaltje is helaas erg clichématig.


ORE



HEADHUNTER

In het roddelcircuit wordt deze game genoemd als mogelijke concurrent van Metal Gear Solid. Zou Konami echt iets te vrezen hebben?

Aanvankelijk zou Headhunter exclusief verschijnen op de Dreamcast maar net als bij zoveel andere titels, verlieten de spreekwoordelijke ratten halverwege de produktie het zinkende schip en werd er overgesprongen naar de PS2. Uiteindelijk werd de game toch op beide systemen gereleased en kunnen we nu zowel op de DC als op de PS2 genieten van deze titel, die al stiekem de 'Metal Gear Solid Killer' werd genoemd.
De PS2 versie die we op kantoor te testen kregen zag er in ieder geval mooi uit maar kon ie al die hooggespannen verwachtingen waarmaken?

CLICHÉMANNETJE

Headhunter speelt zich af in Californië in het jaar 2019. Onze bebaarde cliché-überheld Jack Wade draagt een hele stoere zonnebril, is headhunter van beroep en zou een broer kunnen zijn van die gast uit de serie Renegade.
Het is geen pretje daar in de nearfuture, waar de misdaad welig tiert en criminaliteit niet langer wordt bestraft met opsluiting maar met geldboetes. Wie kan betalen gaat vrijuit en wie geen doekoe heeft, krijgt het aan de stok met de Anti Crime Network (ACN).
Deze accepteren naast cash, creditcards, chipknip en airmiles ook tweedehands lichaamsdelen. Zo komt het voor dat de niertjes van een crimineel eindigen in het lichaam van een of andere rijkeluis guy, die hier grof geld voor neer wil tellen.
Onze held Jack Wade werkt voor de ACN en is gespecialiseerd in het opsporen van criminelen die nog een kleine schuld af te betalen hebben. Alles loopt op rolletjes, tot Jack op een goede dag wakker wordt in een ziekenhuis en zich niets meer kan herinneren. Wat blijkt? Christopher Stern, de baas van de ACN is vermoord en zijn dochter Angela smeekt Jack om de dader op te sporen. Tot overmaat van ramp deelt Chief Hawke hem ook nog eens mee dat zijn headhunters-licentie is ingetrokken.
Voor het bedenken van dit intrigerende verhaal is niemand minder dan de scriptwriter van de X-files ingehuurd maar dat hij voor deze onzin een Pulitzer Prize kan incasseren lijkt me sterk.

APPELS MET PEREN

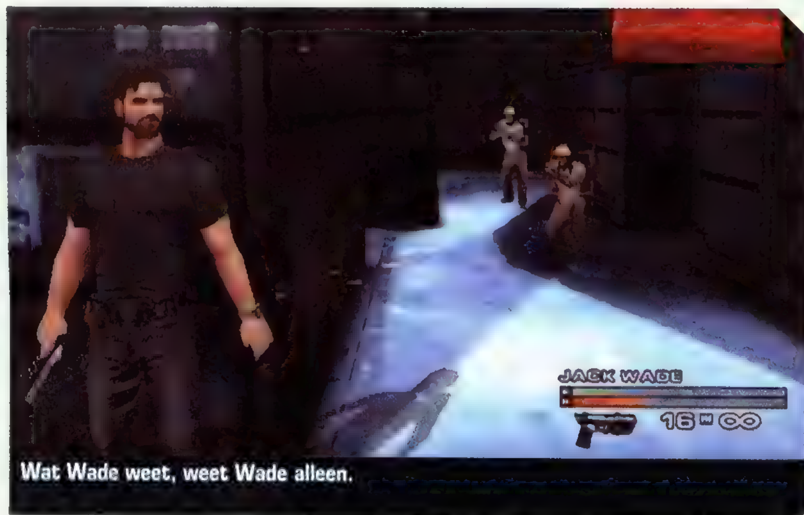
Je eerste missie in Headhunter is het terugkrijgen van je licentie en fungeert gelijk als trainingslevel. Hier leer je hoe je Jack Wade moet bedienen zodat je klaar bent voor het grote avontuur dat in het verschiet ligt.
Gelijk valt op dat dit third person action/stealth-adventure (of hoe je deze game ook zou willen omschrijven) er prachtig uitziet en kwa look en feel aanleunt tegen games als Resident Evil en Metal Gear Solid. Ook de gameplay lijkt wel op die van deze titels, hoewel je ook wel vergelijkingen kunt maken met meer 'Tomb Raider' achtige adventures. De grote vraag of Headhunter nu de grote MGS-killer is of niet lijkt eigenlijk helemaal niet zo'n issue. Al zijn er vergelijkingen mogelijk; het zijn twee totaal verschillende titels.

MOTOR MADNESS

Grafisch stelt Headhunter niet teleur, vooral de CG-filmpjes zijn prachtig en het geheel wordt ondersteund door de majestueuze soundtrack van de London Session Orchestra dat, samen met de perfekte voice-acting, er voor zorgt dat de game staat als een huis.
Sterk punt zouden de verschillende minigames moeten zijn maar die vallen af en toe zwaar tegen. Zoals bijvoorbeeld de Motor mode, waar aanvankelijk zoveel ophef over werd gemaakt. Helaas is de stoere motorfiets van Jack Wade niet echt easy te riden en is dit onderdeel eerder een nachtmerrie dan een aangename afwisseling.
Ach, Headhunter blijft een mooi, spannend adventure dat je maar beter niet al te veel met Metal Gear Solid moet vergelijken! ◀


Verstandige mensen frituren altijd in de schuur of bijkeuken.


Een 8 kan m'n oma met haar rolstoel beter, probeer nou eens een 5, Jack.



Wat Wade weet, weet Wade alleen.

Capcom / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.capcom.com

GAME BOY ADVANCE

JURJEN

GRAPHICS 6 REPLAY 7 GAMEPLAY 7 SCORE 70

Golden Sun al gespeeld? Trek in nog meer kerkers en magie? Misschien is Breath of Fire wat je zoekt.





"Kijk uit jongens, dit spel heet niet voor niets zoals het heet!"



"Ik heb altijd al gezegd dat de grootste kwallen niet in het water leven."



Als die achterste lacht, is het net Ankie van Grunsven.



Altijd weer balen, kun je voor 15.00 uur je huisje nog niet in.

BREATH OF FIRE

Breath of Fire is een klassieke RPG die ooit op de SNES verscheen. De Game Boy Advance toont dat het vuur in dit avontuur nog niet is gedoofd.

Los van enkele extraatjes, is deze Breath of Fire dezelfde game als die in 1993 werd uitgebracht voor de Amerikaanse SNES. Dat betekent dus smullen voor de retro-fans maar de hedendaagse gamer zal zo hier en daar zijn verwende wenkbrauwen fronsen. Zo is de vormgeving een tikje simpel, zonder de speciale effekten die heel goed mogelijk zijn op een Game Boy Advance. Ook muziekjes en geluidseffekten maken niet optimaal gebruik van het vermogen van de GBA.
Toch mag je Breath of Fire niet afrekenen op het wat gedateerde beeld en geluid. Het spel heeft de liefhebber van traditionele RPG's nog steeds genoeg te bieden. Maar laten we beginnen bij het begin...



"Is dat nou een beer of een mannetjes varken? Vat je 'm, vat je 'm?"

VLAMMEN

Als speler kruip je in de huid van Ryu, of welke naam je je personage ook maar wilt geven. Het spel begint waar bijna iedere RPG begint en iedere geslaagde date eindigt: in bed. Een oude toverkol komt je uit je nest schoppen omdat je woonplaats wordt aangevallen door een duistere drakenbende.
Je zusje Sara beschikt als Light Dragon over nét genoeg magie om de aanval af te slaan maar kan niet voorkomen dat ze zelf gevangen wordt genomen en het dorp in vlammen opgaat.
Na dit korte introotje kan het avontuur beginnen. Als je vaker een RPG speelt, kun je wel een beetje raden hoe het verder gaat. Je trekt over de wereld om te strijden tegen duistere krachten, waarbij je dorpen bezoekt en kerkers doorkruist. Onderweg ontmoet je natuurlijk diverse vriendelijke figuurtjes, waarvan een aantal besluit om met je mee te reizen. Ieder van de reisgenoten beschikt over eigen krachten en vermogens, welke je zo slim mogelijk dient te benutten in de gevechten op de wereldkaart of in de kerkers.
Man, dit is zo standaard, ik had de laatste regels zo kunnen copy-pasten uit mijn Golden Sun review van vorige maand!

VAART

De zinloze overdaad aan willekeurig beginnende gevechten is iets waar ik me vaak aan stoor in RPG's. Vooral wanneer je tijdens de gevechten niets anders doet dan op de A-knop hameren om een bij voorbaat al gewonnen partij te beslechten, begint irritatie vroeger of later in het speelplezier te snijden.
Hetzelfde probleem doet zich voor in Breath of Fire maar gelukkig komen de ontwikkelaars ervan de speler een heel eind tegemoet. Het is bijvoorbeeld gemakkelijk om in korte tijd een flinke partij van het item "Mrbl3" te verzamelen. Gebruik van dit item zorgt ervoor dat je in kerkers en op de wereldkaart niet telkens wordt aangevallen. Als je wel tegen een gevecht oploopt, laat de game je kiezen voor "Auto", waardoor de figuurtjes in je reisgezelschap automatisch slag zullen leveren.
Het zorgt voor wat meer vaart in de gameplay, net als de funktie "Autorun". Inderdaad, hierdoor verplaatst je hoofdfiguur zich automatisch op dubbele snelheid, wat het verkennen van kerkers tot minder tijdrovende en frustrerende gebeurtenissen maakt.

HART

Is Breath of Fire baanbrekend, verrassend of in enig opzicht misschien bijzonder te noemen? Nee, nee en nee. Dit is een traditionele RPG, zonder flitsende graphics, verrassende verhaallijn, innoverende gameplay of bijzondere soundtrack. Toch biedt de game kwaliteit, je moet echter wel een liefhebber van het genre zijn om dit te kunnen zien en waarderen. Ben je uitgespeeld met Castlevania en Golden Sun en voel je een grote drang om op je GBA aan een nieuw avontuur te beginnen, dan kun je een uur of veertig je hart ophalen aan Breath of Fire.
Heeft het genre je nooit bijzonder aangesproken, dan kun je dit spel met een gerust hart laten liggen. ◄

PC

SCORE 82

GRAPHICS	8	REPLAY	8	GAMEPLAY	8

Renegade is een snelle shooter met veel leuke momenten van herkenning voor de C&C fan maar de game kent ook wat missertjes. De Command & Conquer mode maakt veel goed.



COMMAND & CONQUER RENEGADE

Met Command & Conquer Renegade wil Westwood C&C fans het C&C universum in 3D denderende aktie laten ervaren, 'alsmede' gewone shooter liefhebbers overtuigen. Of dat ook in beide gevallen gelukt is...?

Westwood gooit het deze keer met C&C Renegade over een heel andere boeg. Ditmaal hoeven we geen tankjes uit te poepen, soldaten te trainen of net zolang met de muis klikken tot de NOD weggevaagd is maar kruipen we in de huid van Havoc, de supergetrainde Commando van de GDI die op diverse missies gedropt wordt.
HAVOC is een man van weinig woorden en des te meer daden en neemt het niet altijd nauw met de strikte opdrachten van de legerleiding. Waar stront aan de knikker is, duikt Havoc er bepakt en bezakt met ammo, guns en one-liners in én knalt alles en iedereen naar de eeuwige jachtvelden. "That was lefthanded!"

DOORDENDEREN

Vooraf benadrukte Westwood dat de game strategische elementen zou bevatten en dat je zowel sluipend als gunblazing de missies zou kunnen vervullen. Welnu het lijkt alsof we dit met een korreltje zout moeten nemen. Renegade is namelijk doordenderende aktie en redelijk arcade zelfs. De verschillende wapens zijn krachtig, er gebeurt vreselijk veel op je scherm en het is action all the way. Natuurlijk zijn er sluipmomenten maar het merendeel is behoorlijk heavy.
Er is genoeg te doen: zo moet je afweergeschut onschadelijk maken, hoge piefen likwideren, informatie stelen, in je buggy hoppen en rijdend en schietend verder gaan en nog heel veel meer. Snel vervelen zul je je niet maar op echte diepgang in de gameplay hoef je niet te rekenen.
Ook vond ik de A.I. van je eigen mannetjes nogal beperkt. Ze rennen als kip zonder kop door het beeld, blijven soms plakken aan een boom of rots en laten zich gevoegelijk neerratelen. Het idee dat je daadwerkelijk met een getraind team vecht heb je dus nooit, iets wat bijvoorbeeld zo fraai is gedaan in Halo. Renegade biedt echter genoeg afwisseling, zowel indoor als outdoor.

EIGEN ENGINE

Westwood heeft met Renegade gekozen voor een eigen engine. Dat is prijzenswaardig maar heeft ook een prijskaartje. Zo vind ik het uiterlijk nogal B-film achtig aandoen. Dat is misschien prima voor de strategie

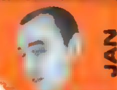

Die lijkt toch verdomd veel op dat ouwe zwarte ei.


A2-B4: kruiser gezonken.


Afknallen oké maar iemand omver rijden.... walgelijk! Verbieden die game!


Hallo, dit is toch geen Lego Racer of zo?

Westwood / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade




Hé, zo'n wagentje met een happertje voorop, zoek ik al jaren in 't klein om de suikerklontjes naar m'n koffie te rijden.


"Hier Soldaat Friederichs voor basis. Alles veilig hier, geen vuiltje meer aan de lucht."

reeks, in een shooter verwacht je toch meer. Ook had ik af en toe niet het gevoel dat ik echt aan het rennen was, meer aan het joggen en dat kan toch niet als er 20 NOD baddies achter je aan zitten.
De graphics staan redelijk hun mannetje maar moeten buigen voor bijvoorbeeld Max Payne, Wolfenstein en Medal Of Honor. De tussenfilmpjes zijn gemaakt met opgepoetste ingame enginemodellen en dan komen Havoc en de zijnen nogal vierkant in beeld.
Het feest der herkenning is dan wel weer veel waard. Het is gewoon erg bijzonder om opeens de Hand Of NOD te zien verrijzen tussen de bergketens. Ook de voertuigen, de Harvester en alle NOD enemies ken je en dat is een zeer vermakelijke ervaring. Komen echter te veel mannetjes in beeld dan zal de framerate op mid-end systemen nogal eens behoorlijk droppen en hebben we te maken met haperingen. Tijd voor een Pentium 2 dan maar?


Respekt, zo'n tuinman doet heel nuttig werk.


"Hé, zou er nog statiegeld op zitten?"

C&C MODE

Speciale vermelding verdient de online component: de Command & Conquer mode. Renegade kent nog meer online playmodes (al dan niet later gratis te downloaden) maar de echte fun draait om deze spelvariant. Hier speel je namelijk echt Command & Conquer in 3D na.
Je hebt twee teams die alle twee een basis moeten managen, een basis zoals je die verwacht in strategische spellen. De harvester doet zijn werk, je hebt een egineer, je hebt voertuigen en ga zo maar door. De bedoeling is de basis van de vijand in puin te leggen en het andere team probeert hetzelfde.
Het leuke is dat de diverse karakters waarmee je kunt spelen – en waar je tussen kunt switchen – upgradable zijn en dus sterker of beter geskilled worden. Als de timer afgelopen is, wint het team die de andere basis het meest heeft beschadigd. Nog beter is het om voor de aflopende tijd de basis al aan gruzelementen te hebben geschoten.
Door bad guys en tegenstanders omver te knallen verdien je credits en hiermee kan je soldaten upgraden, tanks kopen of een Ion Cannon in stelling brengen. Sneaky is het om de Harvester van de tegenpartij kapot te knallen, dan heeft die tijdelijk geen inkomen.
Dit alles vindt plaats in 3D en in behoorlijk grote maps en ik hoef je niet uit te leggen dat dit super-de-luxe veel fun oplevert.

VOOR WIE?

De vraag die blijft knabbelen tijdens het spelen van Renegade is 'voor wie heeft Westwood nu eigenlijk de game gemaakt?' In singleplayer is er weinig van de strategische elementen te merken en voor hardcore shooterfans is dit nu niet de shooter die ze moeten checken, daarvoor heeft Renegade weer een te hoog C&C gehalte en is het uiterlijk een beetje 'cheap'.
De spelers van de strategische spellenseries van Westwood zullen veel momenten van herkenning ervaren maar tegelijkertijd ook merken hoe arcade de shooter is. Je moet nu niet meteen aan Serious Sam of Doom gaan denken maar kwa battles is het toch vaak erg rechttoe, rechtaan.

BENCHMARK

Wat behoorlijk keurig van Westwood is, is dat Renegade een eigen benchmark heeft. Waren de Red Alert en de C&C games op redelijk lage systeemeisen te spelen, Renegade vraagt behoorlijk wat power.
De benchmark is gedaan door niemand minder dan MadOnion, makers van de wereldberoemde 3DMark-benchmarkingsuite. Aan de hand van de resultaten kun je checken of je de grafisch intensieve game kunt draaien op je PC en welke toeters en bellen je beter uit kan vinken wil je nog een beetje soepele gameplay hebben.
Aan de ontwikkeling van de benchmark werkte ook nVidia mee. Zo merk je tijdens het testen dat de prestaties van jouw computer vergeleken wordt met die van een PC met een nVidia-kaart. Noem het sluikreklame, ik noem het realiteitszin. nVidia is nu eenmaal een van de betere chipbakkers als het aankomt op 3D kaarten. Je kunt ook op de website van Renegade een soort verkapte benchmark test doen.

De Command & Conquer mode is echt superleuk en dat zal direkt een stoot plezier opleveren voor de fans van het eerste uur. Dit alles wil natuurlijk niet zeggen dat je je als niet-C&C fan helemaal niet kunt vermaken met Renegade, alleen is er meerwaarde als je de Westwood titels al kent. Een meerwaarde waardoor je de mindere elementen van dit spel grotendeels voor lief zult nemen. ◄

PLAYSTATION 2 Sega / United Games Artists / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.sega.com/sega/game/rez_launch.jhtml

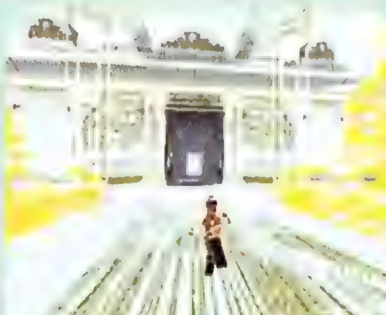
SCORE **85** GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 9

Rez is veel meer dan een game; het is een beleving. Een unieke titel waarin graphics, geluid, gameplay en vibratie samensmelten en een geheel vormen, waar je zintuigen U tegen zeggen.

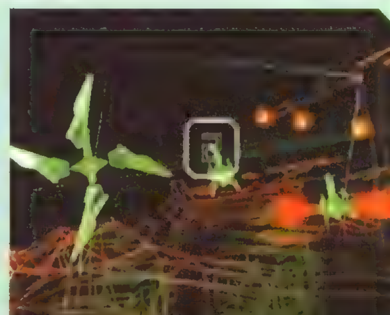

DRE



Wat een spanning. Man ik heb geen droge draad meer aan m'n lijf. Hahahahahahaha.



Niks aan de hand Rez, pak gewoon de draad weer op. Hahahaha.



Daar hangt iemand z'n leven aan een zijden draadje. Hahahaha.



Dat met die draadjes in de bijschriften, is een beetje de rode draad. Hahahaha.



Wat stelt dit in hemelsnaam voor? Nou, voor de draad er mee! Hahahaha.

REZ

Uit de digitale keuken van Tetsuya Mizuguchi krijgen we een vernieuwende titel voorgeschoteld die al onze zintuigen tegelijk tracht te begoochelen!

Toen Boris en ik afgelopen zomer over de E3 beurs in Los Angeles huppelden, werd onze aandacht voornamelijk opgeëist door de eindeloze hoeveelheid games die we al jaren geleden hadden gezien en de hordes van luchtig geklede gamebabes waar we mee op de foto mochten.
Slechts hier en daar was er iets nieuws te ontdekken op spelletjesgebied; op de stand van Sega bijvoorbeeld. Weggepropt in een donker hoekje draaide daar een hele vroege versie van een game die toen nog de werktitel K-project droeg.
Gebiologeerd staarde ik naar het draadmodel van een man, die door een soort funky cyberspace aan het vliegen was en daar allemaal virtuele tegenstanders om digitale zeep moest helpen.
Helaas kon niemand van Sega mij meer over deze titel vertellen, vermoedelijk omdat ze het zelf ook nog niet precies wisten.
Inmiddels is het een half jaartje later en duikt de game op onder de naam Rez. En aangezien ik al op mijn klompen kon aanvoelen dat dit echt weer zo'n titel voor mij zou zijn, was ik er als de kippen bij om de review kopie op te eisen.

SYNESTHESIE?

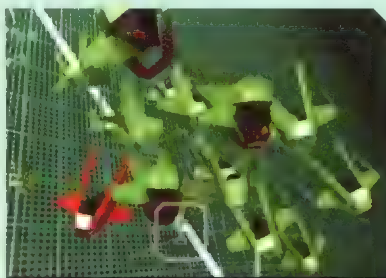
Rez is het geesteskindje van Tetsuya Mizuguchi van United Game Artists en blijkt een wel heel opmerkelijke combi van gamegenres. De basis van de game is een echte rail-shooter zoals bijvoorbeeld Panzer Dragoon maar dan gesitueerd in een soort freaky futuristische matrix-setting, waar je om je oren geslagen wordt met absurde fantasykleuren en vreemde vectorvormen.
Maar daarnaast is Rez ook een muziektitel, waarin ritmes, tonen en tempo een uiterst belangrijke rol spelen en volgens de makers draait het in de game voornamelijk om zogenaamde 'synesthesie'.
Omdat ik bij god niet wist wat dit eigenlijk betekende, heb ik dat even haarfijn uitgeplozen op het internet. Volgens de synesthesie-specialisten Harrison & Baron-Cohen hebben we het hier over het verschijnsel waarbij een stimulus in het ene zintuig wordt ontvangen en in een andere een gewaarwording oproept. Zo kunnen we soms horen welke kleur een bepaald geluid heeft, of vinden we bepaalde kleuren 'warm' of 'koud'.
Met deze wetenschap in het achterhoofd heeft Tetsuya Mizuguchi getracht om een game te maken die als het ware een soort zintuigelijke potpourri oplevert.

WINAMP-PLUGIN ON LSD

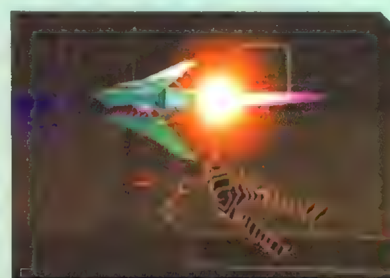
Zoals gezegd speelt het geluid bij dit alles een zeer grote rol. De verschillende werelden waar ons digitale draadmodelletje doorheen zweeft, zijn stuk voor stuk volledig dynamisch en veranderbaar onder invloed van geluid. Daarnaast heeft elke tegenstander een eigen soort geluid als hij wordt neergeknald en creëer je nieuwe melodieën terwijl je speelt.
Door de mix van al die geluiden veranderen ook weer de kleuren en de vormen van de prachtige levels, waardoor de game soms meer op een 'interaktieve winamp-plugin op LSD' lijkt dan op een PS2 shooter.
Toch is het doel van de game duidelijk: loods de digitale held levend door een angstaanjagend computermainframe heen en red een in diepe coma geraakt computerprogramma dat zichzelf heeft uitgeschakeld nadat de A.I. ging twijfelen over de zin van het bestaan. Uiteraard is het programma omgeven door enorme firewalls en geïnfecteerd met vervelende virussen.

TOP-REPLAY

Rez speelt zich af in een vijftal prachtige levels, die je helaas na een dik uur intensief gamen helemaal uitgespeeld hebt maar die je gelukkig keer op keer kunt replayen, zonder dat het gaat vervelen.
Elke keer ontstaan er nieuwe melodieën en creëer je een nieuwe soundtrack en daarmee ook weer een nieuwe look.
De bonkende beats en het grafische vuurwerk worden aangevuld door de perfekt uitgebalanceerde trillingen uit de Dual Shock, hoewel je voor de ultieme beleving eigenlijk ook de (voorlopig alleen in Japan verkrijgbare) Trance Vibrator onder het kussen van je bank zou moeten leggen, waarmee je nog beter geshaked wordt. ◀



Het is allemaal op z'n minst nogal draadselachtig te noemen. Hahahaha.



Sorry hoor maar ik ben nu echt helemaal de draad kwijt. Hahahaha.

Firaxis / Electronic Arts / Tel: 00800-9405555 / www.firaxis.com/simgolf — PC

JAN — GRAPHICS 7 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 8 — SCORE 78

Golfgames zijn in Nederland nog altijd niet populair. Wellicht dat Civilization Sid daar met zijn verrassend humoristische SimGolf verandering in kan brengen.

SID MEIER'S SIMGOLF

Met een serieuze golfsim heeft SimGolf niks te maken; de Tiger Woods en PGA fans zullen hier niets van hun gading vinden. Gelukkig maar want zoals het in de sport gaat; hoe kleiner de bal, hoe groter de kwal. Aan de ene kant heeft SimGolf niets met golf te maken en aan de andere kant alles. Laat ik dat uitleggen; het gaat niet zozeer om zelf balletjes putten maar hoe aantrekkelijk jij het balletjes putten maakt voor je virtuele bezoekers.

De bedoeling is dat jij als baas van een Golf Park een zo funky mogelijk terrein neerzet met alle benodigde luxe. Hoe mooier, gekker, excentrieker en uitgebreider je park is, hoe meer golfers lid worden en hoe meer geld er in jouw laatje komt.

Dus flamingo's op je golfbaan, palmbomen in de woestijn een casino en een vijf sterren hotel voor gasten zodat ze langer kunnen blijven, zwembaden, cocktailbars... je kan het allemaal neerzetten en er is nog veel meer.

Er is een Sandbox mode of een Career mode, óf je ontwerpt je park in zestien unieke gebieden op de aardkloot en speel net zolang totdat je geen balletje meer kunt zien.

Het is in alle modes belangrijk goed naar je golfertjes te luisteren want de klant is koning. En juist hier wordt duidelijk dat de game The Sims een duidelijke stempel heeft gezet op de gameplay van SimGolf. Ieder bezoeker heeft een persoonlijke agenda en iedereen heeft zo

PESTEN?

Je kunt je golfbanen en parken zelf ontwerpen en je kunt het zo gek maken als wilt. Een lekker decadent park zal rijke gasten aantrekken. zijn eigen gedragingen, speelstijl en wensen.

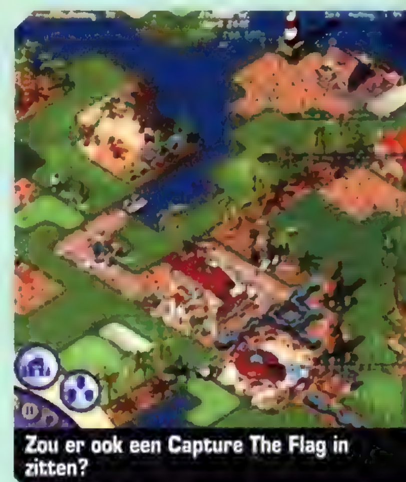
De donkere geesten onder ons kunnen net als in The Sims, hun bezoekers juist pesten of sarren en opeens absurde heuvels aanleggen, niet te halen holes creëren of er gewoon een zooitje van maken. Je bezoekers zullen dan vloekend je park verlaten. Niet handig, wel erg vermakelijk.

GOLFEN MET JE SIMS

Grafisch oogt SimGolf erg cartoony en heeft het uiterlijk meer met The Sims dan met een Sid Meier game te maken. Je moet overigens niet te dicht inzoomen want dan wordt het allemaal wel erg korrelig. Ook vind ik het jammer dat sommige maps ineens ophouden waardoor je nadrukkelijk merkt dat je met 'tiles' te maken hebt.

SimGolf's uiterlijk is dus zeker niet revolutionair. De game lijkt dan ook op het eerste gezicht een 'gewone' sim maar er zit toch meer in dan je denkt. Zo kun je ook zelf op je eigen parcours gaan golfen. Vervolgens importeer je je Sims in het spel en laat je die spelen op eigen ontworpen banen of op die van andere mensen. Je kunt zelfs een heel toernooi organiseren over het internet maar ik moet nog maar zien of dat er in de praktijk echt van komt.

Uiteindelijk is SimGolf niet zo ambitieus als al die andere Sid Meier games maar dat is juist wel leuk. ◄



Zou er ook een Capture The Flag in zitten?

Namco / Sony / Colombia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.namco.com/games/motogp_2.html — PLAYSTATION 2

JEROEN — GRAPHICS 8 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 9 — SCORE 84



"Zullen we afspreken dat jij de hele race voorop mag rijden?"



"Dan hoef ik alleen maar het laatste rondje voor."

MOTOGP2

Vorig jaar mocht ik MotoGP previewen om er vervolgens achter te komen dat Ed er met de review versie vandoor was. MotoGP2 heb ik dus meteen in m'n tas verstopt en mee naar huis genomen.

MotoGP blonk uit kwa besturing en graphics; de motoren reageerden heel goed en je kon dankzij de uitstekende graphics precies inschatten wanneer je in je rem moest knijpen en waar je een bocht moest aansnijden.

Het zou natuurlijk stom zijn van Namco om deze goede eigenschappen overboord te gooien en dat deden ze dus ook niet, gelukkig werden er wel flink wat extra's aan de game toegevoegd.

De graphics zijn zelfs nog wat verbeterd. Denk aan beter zichtbare realtime reflekties op de motor en een betere animatie van de coureurs.

Het ziet er allemaal nóg effe gelikter uit.

GELIKT

De twee minpunten van deel 1 waren het geringe aantal tracks en de te moeilijke Simulatie mode.

Nou, dat van die tracks heeft Namco ook begrepen want het aantal is verdubbeld, dus in plaats van vijf circuits zijn het er nu tien (inclusief Assen).

De Simulatie mode is echter nog steeds een pain in the ass. Ik beschouw die maar als een soort extraatje voor de besten onder de leunstoelcoureurs.

Wat ik persoonlijk erg jammer vond aan het origineel was het feit dat je altijd in het zonnetje aan het racen was. Ook dit heeft Namco aangepast en het is nu ook mogelijk om in hondenweer te scheuren.

Helaas zie je de regendruppels niet vallen maar je zicht wordt wel behoorlijk belemmerd en er liggen plassen water op het parcours die het asfalt spekglad maken. In first-person view spat het water tegen je vizier en wordt je blik nog beperkter door 'irritante' regendruppels.

CHALLENGE

Ook weer van de partij is de Challenge mode. Een uitdaging met succes voltooien, levert foto's, rijders en banen op. MotoGP2 telt maar liefst 72 challenges en dat zijn er bijna 20 meer dan in het origineel.

Nieuw is de Legend mode, waarin je racet tegen een aantal legendarische coureurs uit vervlogen tijden.

De Season mode is deze maal wat anders van opzet. Moest je in deel 1 jezelf nog bewijzen om in aanmerking te komen voor de grote teams, in deel twee kan je al meteen kiezen voor de krachtigere motoren.

WAAR VOOR JE GELD

Het eerste deel van de MotoGP serie was al goed en met deel twee doet Namco er gewoon nog een schepje bovenop. Met een uitgebreidere selektie aan modes, nieuwe weersomstandigheden en nieuwe challenges heb je als motorracefanaat een geldige reden weer wat geld uit te geven. ◄

PLAYSTATION 2

SCORE **80**

GRAPHICS	9	REPLAY	7	GAMEPLAY	8

State of Emergency is een soort GTA 3 maar dan zonder auto's en met meer vechten. Een zwak verhaal vol prachtige digitale bloedbaden met een cartoony sausje er overheen.


En zo verandert een kip in een gebraden haantje.


"Kom maar op met die bazooka, nou, huh, huh, nou!"


"Kom! Er staat verderop een pick-up met kisten vol met PU nummer 100!"


"Slopen die handel, het is PU 99 maar!"

STATE OF EMERGENCY

Terwijl steeds meer boze tongen kwaad spreken over 'geweld in videogames' lijken de dames en heren bij Rockstar Games er juist hun specialiteit van te maken...

In het eveneens van Rockstar afkomstige GTA 3 kun je halverwege een missie even uit je auto springen om een paar onschuldige voorbijgangers neer te maaien met een rondslingerend machinegeweer of effe een gebouwtje opblazen met een warmtezoekende raket.
State of Emergency lijkt nog een behoorlijke stap verder te gaan want hier is zinloos geweld geen bijkomstigheid: het is juist het doel van het spel!
Je kunt je voorstellen dat ik een gat in lucht sprong, toen ik hoorde de game te mogen spelen bij Take2's hoofdkwartier in een smoezelige buitenwijk van Londen.

CLICHÉ

Zo op het eerste gezicht lijkt het lichtelijk clichématige verhaal van State of Emergency ruim voldoende om als kapstok te dienen voor een flinke dosis ultraviolence. Uiteraard speelt het zich af in de nabije toekomst en wel in een helaas niet echt

Rockstar / Take2 / Contact Data / 035-5394000 / www.stateofemergency.com



duidelijk te plaatsen 'urban' environment, overduidelijk geïnspireerd op de grote Amerikaanse metropolen. Natuurlijk zijn de touwtjes in handen van de grote gemene 'Corporation' die zich steeds bruter mengt in het wel en wee van de burgers. Als op een gegeven moment de druppel de emmer doet overlopen, is de maat vol en de stront aan de knikker. De burgers raken in opstand en overal ontstaan rellen á la Los Angeles 1992.
Terwijl de meeste burgers gewoon lekker ruiten inslaan en televisietoestellen jatten, pakken sommigen het serieuzer aan. Ze vormen verzetsgroepen en binden de strijd aan met de troepen van de Corporation. And that's where you come in!

REVOLUTION

Je kunt State of Emergency spelen in twee gamemodes: Revolution en Chaos. De eerste is een duidelijke story mode en bestaat uit zo'n 175 korte missies. De opdrachten variëren van het begeleiden van een of andere hacker naar de plaatselijke telefooncentrale tot het onderscheppen van smokkelaars die er met geheime documenten vandoor proberen te gaan.
De missies zijn vaak erg kort maar niet altijd even makkelijk. Soms moet je de missie uitvoeren onder tijdsdruk en soms gaat het er om dat je geen fuck-ups maakt. Als je een aantal gasten moet beschermen is het knap lullig als de troepen van de Corporation hem door zijn harses schieten, dat snap je natuurlijk wel!

IT'S A STRATEGY-THING

Al snel wordt duidelijk welke strategieën je moet volgen tijdens het spelen van State of Emergency en krijg je een beetje door hoe je je character het best levend door de missies heen loodst.
Zo is het natuurlijk erg belangrijk dat je uit de buurt blijft van de troepen van de Corporation maar ook de plaatselijke gangsters kunnen knap lastig zijn.
Stond je per ongeluk op een of andere homeboy z'n schoen, krijg je meteen een hele familie van die gasten achter je reet aan. Wel een beetje jammer dat al die gasten binnen een gang er vrijwel exact hetzelfde uitzien maar dan heb je ook niks!
Mocht je trouwens problemen hebben met de ene gang dan kun je ook gewoon een andere er naartoe lokken. Voordat je 't weet raken de twee groepen slaags en kun je je rustig uit de voeten maken.

FLINTERDUN

State of Emergency is wel een van de meest shallow games die ik in lange tijd heb gespeeld. Waar je in GTA3 tenminste nog een soort doel in het leven hebt, is de logica in SoE echt verdomd ver te zoeken.
Het flinterdunne verhaal maakt absoluut niet duidelijk wat nou precies de beweegredenen van de vijf characters zijn om de strijd aan te binden met de Corporation en wat bijvoorbeeld hun persoonlijke gevoelens hierbij zijn.
Nu snap ik ook wel dat het bij een spel als dit natuurlijk een beetje gevoelig ligt en je maar beter nergens aan kan refereren, voordat je gesued, gebanned of kapot bekritiseerd wordt maar een klein beetje herkenbaarheid en diepgang is toch niet verboden?

SLICE 'EM AND DICE 'EM!

Gelukkig heb elk nadeel ook zijn voordeel: aangezien het achtergrondverhaal zo slap is en de hele bedoeling van de game eigenlijk alleen maar lekker te knallen is, kom je al snel terecht in de andere gamemode: Chaos.
In Chaos wordt de ware aard van SoE duidelijk. Dom rondrennen en schieten, slaan of hakken op alles wat je pad durft te kruisen. Voor alles wat je onderweg vernietigt, verwondt of vermoordt krijg je punten. Soms worden ze afgetrokken als je bijvoorbeeld een onschuldige riotter de verdoemenis in slaat en soms zijn er extra punten te behalen voor het mollen van auto's, winkelruiten of zelfs hele gebouwen!
Je rent rond en moet binnen een bepaalde tijd zoveel mogelijk death & destruction op je naam hebben staan. Gewapend met loden buizen, uzi's, vlammenwerpers en zelfs rondslingerende lichaamsdelen schiet, beuk en slice je je een weg door de map naar keuze heen. Gegarandeerd lachen dus!

CHAOS RULES!

In deze Chaos mode zie je ook de engine van SoE op volle toeren draaien. Waren de graphics al spectaculair, loeistrak, kleurrijk en cartoony; de framerate blijft doorpompen, ook al blijven er individueel geanimeerde tegenstanders het beeld in wandelen.
Op een gegeven moment stond ik gewapend met een enorm machinegeweer temidden van een horde van zeker honderd tegenstanders en de engine deed alsof het niets was. Eén lange druk op de knop en de straat lag bezaaid met de overblijfselen van wat eens een trotse groep joelende riotters was.
Al snel krijg je door hoe je met een paar simpele moves zoveel mogelijk tegenstanders afknalt. Zo kun je vrolijk in het rond schieten maar ook bijvoorbeeld je gun locken en al schietend door de levels heen banjeren, je kunt het zo gek niet verzinnen!



Waarom had onze Jason nou zo'n moeite om een distributeur voor Hooligans te vinden?

LACHEN!

Al met al moet ik zeggen dat State of Emergency echt een leuke titel is. Het is heerlijk om rond te kunnen lopen en alles onderweg naar de verdoemenis te helpen en de game ziet er prachtig uit, klinkt perfect en speelt ook kwa besturing heerlijk weg.
Rest me te zeggen dat ik, zelfs ondanks alle lol, ernstig teleurgesteld was in het flinterdunne verhaal en de gewoonweg absoluut niet overtuigende characters. Waar je in GTA 3 een gestoorde carjackende maffiawanabee bent en in Hooligans de controle neemt over een meute jolige, leipe voetbalvandalen, rammelt het achtergrondverhaal en de logica van State of Emergency echt aan alle kanten.
Ik vraag me dan ook af hoe vaak je deze titel nog gaat spelen als je de Revolution-missies hebt geklaard en het viertal Chaos-maps uit je hoofd kent...

DE CREW

Terwijl je uiteindelijk kunt kiezen tussen een vijftal characters, heb je in het begin van de game slechts de beschikking over twee vechtersbazen, de rest moet je unlocken naarmate de game vordert.
Je kunt kiezen tussen de uit de kluiten gewassen ex-politieagent Roy MacNeill (Mack) en de charmante, doch vastberaden advocate Anna Price (Libra). Later in de game krijg je de beschikking over de bolle gangster Hector Soldano (Spanky), de weesjongen Ricky Trang (Phreak) en de sportieve Eddy Raymonds (Bull).
Het verschil tussen de characters is enorm, de lichte Libra is supersnel maar kan kwa kracht natuurlijk nooit op tegen een vechtersbaas als Bull. Uiteraard speel je de game uiteindelijk uit met alle vijf characters.


"Moet je maar niet zo stoer doen linksboven op de vorige pagina!"

PLAYSTATION 2 — Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.dropship-pilot.com

SCORE **80**

GRAPHICS **8** REPLAY **8** GAMEPLAY **8**

Dropship wist me soms mateloos te irriteren maar de immense levels en de verfrissende gameplay zorgen er toch voor dat 't vooral een boeiende game geworden is.


SKATE



DROPSHIP
UNITED PEACE FORCE

Wat krijg je als je een flightsim, een action shooter, een tactical wargame en een RTS met elkaar combineert? Juistem: Dropship.

Dropship is voornamelijk een mission-based shooter, gecombineerd met verschillende gameplay-elementen en speelt zich af in het jaar 2050. Jij vervult de rol van een piloot die deel uitmaakt van de United Peace Force. Doel van de UPF is om de wereldvrede te bewaren en daar waar nodig met doelgerichte akties een eind te maken aan allerlei negatieve elementen (van een drugskartel tot een Al-Qa'ida-achtige groepering) die de vrede in gevaar brengen.
Je zult voornamelijk samen met je co-piloot in verschillende soorten dropships (militaire transportvliegtuigen) het luchtruim in moeten om verschillende opdrachten uit te voeren.
Dit blijft gelukkig niet beperkt tot het oppikken en droppen van lading; je dient in vier verschillende territoria gevarieerde missies tot een goed einde te brengen. Zo moet je het ene moment vliegtuigen escorteren en vervolgens bijstand verlenen wanneer ze door vijandige vliegtuigen beschoten worden en het andere moment met je raketten en andersoortig grof geschut een zwaar beveiligde basis naar de kloten helpen. Een ding is zeker: het is knallen geblazen in deze game.

IMMENSE GEBIEDEN

De in totaal 20 levels zijn steeds weer anders en elk level kent meerdere opdrachten. Overigens gebeurt niet alles vanuit de lucht. Zo zul je later in de game bijvoorbeeld in een gepantserde 4X4 komen te zitten om vanaf de grond je vijanden af te knallen.
Da's natuurlijk niks nieuws maar 't is slechts het puntje van de welbekende ijsberg. Het is de combinatie van verschillende soorten gameplay die de game interessant maakt (de RTS en tactical-elementen zijn uiterst subtiel verwerkt in de game) en ook de immense landschappen die steeds weer tevoorschijn getoverd worden, zijn een ware verademing. Bergachtige gebieden van ruim veertig bij veertig kilometer (!) en een paar kilometer hoog waar je vrijuit overheen kunt vliegen en waar je vanuit je cockpit vele kilometers vooruit kunt kijken. Je kunt bomen, vliegtuigen en wagens al van grote afstand in je zicht krijgen. Ik geloof niet dat ik dit ooit eerder heb mogen ervaren op een console.

DOORBIJTEN

Grafisch zit het dus wel snor met deze game, al ogen de dropships niet al te gelikt en vertonen de landschappen zo nu en dan wel wat glitches en andere oneffenheden. Maar ja, wat wil je met zulke gigantische oppervlakten. De framerate blijft in ieder geval behoorlijk constant, ook tijdens zware battles en da's al een prestatie op zich.
Ook het geluid is absoluut top. Met regelmaat van de klok krijg je via je radio informatie door van je co-piloot, je bevelhebbers en je collega UPF-piloten en hierdoor wordt echt teamspirit gekweekt.
Explosies en andere geluidseffekten klinken eveneens erg realistisch. Volgens mij moeten mijn buren de afgelopen week gedacht hebben dat ik een soort mini guerilla-oorlogje aan het voeren was.
Wat de bediening betreft moet je veelvuldig een beroep doen op al je buttons (waarvan een aantal drukgevoelig zijn) maar wanneer je de trainingsmissies succesvol doorlopen hebt, mag dat ook geen probleem meer vormen.
Een minpuntje: de levels zijn groot en nemen gemiddeld zo'n tien minuten in beslag. Er zijn echter geen savepoints, hetgeen sommige levels wel érg frustrerend maakt. Zeker als je urenlang met één klote-level bezig bent en er weer helemaal opnieuw aan moet beginnen wanneer je vlak voor het eind ervan toch nog uit de lucht geknald wordt.
Uiteindelijk heb ik doorgebeten en nu ik de game uitgespeeld heb, kan ik niet anders zeggen dan dat Dropship een heerlijke game is geworden die een frisse wind met zich meebrengt en die hopelijk voor meer van dit soort titels op PS2 zal zorgen. ◄


"Oké mannen, we naderen ons doel. Mannen? Mannen...?"


Effe wat gelost op Laden.


Vliegen is niet gevaarlijk, neerstorten is gevaarlijk.

GAMECUBE

SCORE 90

GRAPHICS	8	REPLAY	9	GAMEPLAY	9

Bedwing de golven met een droge keel en klamme handen. Dit intense gevecht met de elementen mag geen Cube-bezitter laten varen.



WAVE RACE BLUE STORM



In gevecht met de woelige baren. Golfoorlog! Hahahahaha.

De meningen over Wave Race Blue Storm liepen in de Amerikaanse gamezines sterk uiteen. De ene recensent noemde het spel matig, een ander vond het briljant. Jurjen stuiterde een uurtje of dertig over de woelige baren voor het definitieve oordeel.

Na mijn eerste aanvaringen met Blue Storm, op de E3 en de Nintendo Show, had ik zo mijn twijfels over de opvolger van Wave Race 64. Het spel zag er beter uit dan de voorganger, de besturing was uitgediept maar verder ontdekte ik weinig nieuws. En dat verwacht ik wel van een sequel, we hebben het tenslotte niet over een wasmiddel!
Toen in september mijn import versie arriveerde, was het moment van de waarheid dan eindelijk aangebroken. Wat zou het worden? Een verfrissende spelervaring, de naam Wave Race waardig, of toch een waterig aftreksel van het origineel?



"Snel jongens, het Al-Qa'ida jetski-team zit achter ons aan!"

KOEIENKONT

Net als de voorganger is Blue Storm geen gemakkelijk spel. De jetski's hebben wat meer gewicht gekregen, zodat het nog iets moeilijker is geworden om je racebak onder controle te houden. Let wel, dit is geen racespelletje over een blauwgeverfde ondergrond, zoals Hydro Thunder maar een echte golvenploeger. Je hebt het gevoel dat je daadwerkelijk over en door een watermassa scheurt en je zult moeten werken om je zware jetski in de hand te houden.
Zo'n opgevoerde waterfiets is minder wendbaar dan je misschien verwacht, de middelpuntvliedende kracht zal je bij een scherpe bocht proberen stevig uit de koers te duwen. Je kunt dit beperken door de kont van je jetski in een golf te knallen maar dit is meer een foefje voor gevorderden. In het algemeen is het zaak dat je de neus van je jetski al vroeg op lijn met de volgende twee boeien legt en je je richting met korte tikjes corrigeert. Dat vereist veel concentratie, waarbij kleine stuurfouten soms genadeloos worden afgestraft.



"Wat, heeft het vannacht 10 graden gevroren? En dat zeg je nu!"

NST / Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.nintendo.com



Beginners zullen de nodige frustrerende momenten moeten doorstaan, je moet je in deze game vastbijten als een piranha in een koeienkont als je eruit wilt halen wat erin zit. Maar als je de golven eenmaal onder de knie hebt, als je de jetski door de bochten smijt alsof het je vriendin is, als je aanvoelt hoe je de stuwende kracht van een hoge golf kunt gebruiken voor extra snelheid, dan is de voldoening groot, heel groot.

STORM OP TIL

De diepere besturing is mooi meegenomen maar de ware vernieuwing van Blue Storm schuilt in de innovatieve weergenerator. Aan het begin van iedere race verschijnt een weerbericht met vijf variaties: zonnig, bewolkt, regen, harde regen of... storm op til!

De weergoden hebben grote invloed op het verloop van de race. Southern Island is onder een tropische zonnetje nog goed voor vrolijk kabbelende golfjes maar tijdens een storm verandert de zee in een woedend en kolkend monster, dat de jetski's van jou en je tegenstanders als nietige dobbertjes heen en weer kwakt. Dit is niet langer enkel een gevecht met de golven, je strijdt tegen de grilligheid van de natuur. Slagregens proberen je uit je koers te duwen, sneeuw en nevel ontnemen je het zicht.

Tijdens een kampioenschap krijg je steeds een weersvooruitzicht voor de komende drie dagen, waarbij je zelf bepaalt aan welke race je op welke dag wilt deelnemen. Durf je vandaag de storm te trotseren in de smalle kanalen van La Razza? Of stel je die race liever uit tot overmorgen en neem je de barre weersomstandigheden voor lief tijdens je race in Lost Temple Lagoon? Strategisch plannen is van belang in Blue Storm.



Hoe hebben ze die ringen nou precies opgehangen?



"Voor $50 miljoen check ik elke grot uit."

VISUELE CORTEX

Als je de graphics uit elkaar trekt en analyseert, ontdek je enkele minpuntjes. De jetski's bewegen soepel maar de coureur zijn wat houterig. Ook zijn de huisjes, boompjes en beestjes op de oevers soms wat eenvoudig van opzet, hier en daar ontdekken we zelfs een oude vriend uit het 32-bits tijdperk: de bordkartonnen toerist!

Door het hoge gevoel van snelheid en de hektische gameplay zul je de kustversiering echter nauwelijks waarnemen. De golven en de aktie slokken je gedachten op, waardoor je de moeilijkere races als in trance lijkt te spelen.

Je visuele cortex wordt in beslag genomen door de boeien en het water voor je en het water ziet er wél fantastisch uit, met bewegingen die nog een stuk realistischer aanvoelen dan in de voorganger. De rollende golven, de manier waarop wisselende dieptes en weersomstandigheden de kleur van het water veranderen, de wonderschone manier waarop de omgeving wordt weerspiegeld; je kunt zien dat de jongens van NST veel ontwikkeltijd in het water hebben gegooid.

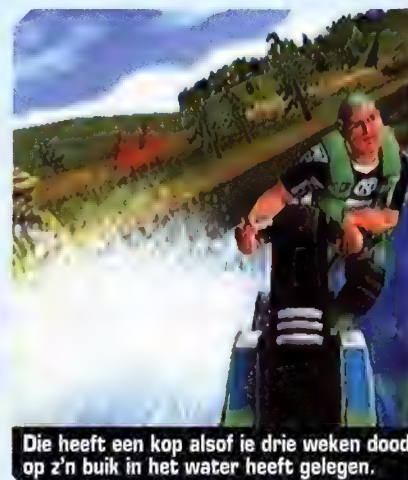
Vergeet de steriele substanties uit Splashdown, het water in Blue Storm leeft! De totaalindruk is van een pakkende schoonheid, met warme kleuren en ook na vele uren speeltijd nog vol visuele verrassingen. Zo zag ik gisteren, tijdens het opklaren na een herfstig buitje, voor het eerst een regenboog aan de hemel verschijnen. Zachtjes zei ik 'wauw'.



Vraag niet wie wie is maar het ziet er dope uit.



"Rot om met die pijl en laat mij effe rustig pissen!"


Die heeft een kop alsof ie drie weken dood op z'n buik in het water heeft gelegen.

GROMMENDE GOLVEN

De audio van Blue Storm verdient een hoog volume. Het is allemaal wat lawaaierig maar dat past wel bij de intense aktie. Het commentaar snijdt penetrant door de geluidsmuur. Ieder van de acht coureurs krijgt informatie toegeschreeuwd door een andere omroeper, de meeste met een behoorlijk irritante stem. Toch raad ik aan het commentaar niet uit te zetten want informatie over gemiste boeien, rondes en tegenstanders komt vaak goed van pas.

Het gebrul van je motor klinkt krachtig en overheersend, zoals het hoort en ook de andere geluidseffekten zijn accuraat. In de levende omgevingen hoor je schapen blaten, ijsbergen kraken en overvliegende eenden kwaken.

Gedragen door grommende golven en hippe techno/rock-uitvoeringen van folkloristische melodieën, stimuleert ook het geluid van Blue Storm een intense spelervaring.

SLAGROOM EN KAARSJES

In de drie klassen van het championship kun je racen op acht lokaties met een totaal van twintig parkoersen, waarbij de vijf weervariaties vaak goed zijn voor sterk verschillende raceomstandigheden.

Het zal heel wat intense speelsessies kosten voordat je alle bekers hebt veroverd en daarmee is de waterpret nog niet voorbij. De Stunt mode en vooral de Time Attack blijven prikkelen; je hebt altijd het gevoel dat er ruimte is je prestaties te verbeteren.

De Multiplayer mode laat je met maximaal vier spelers tegelijk bepalen wie er over de golven heerst, terwijl je skills ook van pas komen bij het ontgrendelen van enkele aardige extra's.

Blue Storm is de game die Wave Race 64 vanwege de technische beperkingen van de N64 niet kon zijn. De smakelijke taart die in het origineel werd aangesneden, wordt op de Cube in zijn volle glorie geserveerd, compleet met slagroom en kaarsjes. Smullen maar! ◄

PLAYSTATION 2

Remedy / Take 2 / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.maxpayne.com

SCORE 58 | GRAPHICS 5 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7

Max Payne op de PS2 oogt als afgeraffelde shit... en dat is het ook.


BORIS



MAX PAYNE

Aktieheld Max Payne laat zijn pokdalige gezicht nu ook eindelijk op de PS2 zien. Reden genoeg om een halve middag uit te trekken en het spel nog maar eens een keer uit te spelen.

Max Payne is de New Yorkse politieagent die we allemaal kennen uit de slechtere Hollywood films. Hij wordt ten onrechte beschuldigd van de moord op zijn vrouw en kind en is gedwongen op zoek te gaan naar de echte daders terwijl niet alleen de maffia maar ook het hele politieapparaat hem op de hielen zit.
Het is de basis van een traditioneel plot dat op de PC prima dienst deed als kapstok waaraan het spel werd opgehangen of beter gezegd, waaraan de bullet-time feature werd opgehangen. De crux van Max Payne zat hem immers vooral in deze geniale vondst. Met een druk op de knop verdwijnt Max in een soort slow motion wereld waarin hij de vijandelijke kogels letterlijk voorbij ziet vliegen. Je hoort de wind en het gebonk van Max' hart en met een dodelijk precisie knal je de bad guys overhoop terwijl je in slow motion door de kamer duikt.

AVERIJ

Ja, we waren allemaal behoorlijk onder de indruk van die bullet-time feature maar helaas heeft Max Payne flinke averij opgelopen in de overgang van PC naar PlayStation 2. De graphics zijn werkelijk teleurstellend, zeker als je Max Payne ooit op een dikke PC hebt zien draaien. Het is natuurlijk logisch dat de grafische kunsten van Sony's console niet op kunnen tegen videokaarten die beschikken over zeeën van texture ram maar dit is wel heel erg.
Het is echter niet alleen de schuld van de PS2 want het wordt pijnlijk duidelijk dat er niet al te veel inspanningen zijn gedaan tijdens het overzetten van deze titel.

AFGERAFFELD

Afgeraffeld is het woord dat me te binnen schiet als ik de eerste levels van Max Payne op de PS2 doorspeel. Even een paar voorbeeldjes. Iedere keer als je dood gaat, moet het level helemaal opnieuw ingeladen worden, iets dat echt tergend langzaam gaat en eigenlijk al bij de tweede keer op je zenuwen gaat werken. Je begrijpt dat je bij de latere levels echt krankzinnig wordt.
Daarnaast is het niet mogelijk om de intro filmpjes weg te drukken. Het is ongelofelijk maar waar; je moet ze keer op keer helemaal uitkijken. Bovendien moet er ook nog tijdens de levels geladen worden waardoor het wachten af en toe absurde vormen aanneemt. Volgens developer Remedy is dit allemaal noodzakelijk omdat de PS2 nou eenmaal weinig geheugen heeft.
Verder is het niet mogelijk om midden in een level te saven waardoor de eerder genoemde problemen duizend keer meer op je zenuwgestel gaan werken.


Ik zou niet graag in die gozer z'n schoenen staan.


Lekker dan!

FOTOSTRIPS

De filmpjes die tussen de levels zitten en bestaan uit een soort van fotostrips, waren in de PC versie best grappig. Oké, het zag er allemaal nogal amateuristisch uit en ondanks het feit dat het overduidelijk was dat alle vrienden en bekenden van de medewerkers van Remedy een rolletje hadden gekregen, werd er toch een verhaal verteld. Deze fotostrips kwamen stukje bij beetje voorbij en werden begeleid door een sfeervolle voice-over.
In de PlayStation 2 versie worden de fotostrips in één keer smakeloos in beeld gekwakt, voorzien van een oerlelijk lettertype. Bij lange na niet de sfeervolle styling die het spel op de PC had dus.

TROOST

Als je Max Payne al op de PC hebt gezien dan kan ik je aanraden om jezelf een plezier te doen en de PS2 versie in de winkel te laten liggen. Deze shit is bijna een belediging voor de kwaliteit van het origineel. Het enige positieve dat ik hierin kan zien is dat je 'm, dankzij de gruwelijke laadtijden, zeker niet zo snel hebt uitgespeeld als de PC versie. Voor de rest kan ik alleen nog maar melden dat de Xbox versie wel net zo goed als de PC versie schijnt te zijn, misschien is dat een schrale troost. ◄


Kom jij maar eens bij Max op de koffie. Max Havelaar natuurlijk! Hahahahahaha!

nFusion / Infogrames / Tel: 040-2393580 / us.infogrames.com/games/deaddoz_pc — PC

J.J. — GRAPHICS 8 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 6 — SCORE 65

Deadly Dozen brengt je twaalf soldaten, met elk specifieke kwaliteiten, die je in Hidden & Dangerous stijl steeds per groepje van vier een missie op Duits grondgebied kunt laten uitvoeren.
Ondanks de budgetprijs (ruim 25 Euro) biedt DD geen waar voor je geld. Het zijn niet de graphics; de omgevingen zijn groot, vrij te bewandelen en lekker gedetailleerd. Oké, de mannen lopen wat houterig en er zijn veel coallision detection bugs, een echte spelbrekers is dat niet. Ook de sound overtuigt.
Het gaat mis bij de A.I. en replay. De gameplay van DD is totaal uit balans. Dat de omgevingen door hun omvang en detail foggy en dichtbebost zijn, kan ik begrijpen. Het kan zelfs spanningsverhogend werken... als de vijand er dezelfde problemen mee heeft als jij. Maar hoe vaak ik niet door een onzichtbare Duitser werd getroffen...
En om alles nog erger te maken is terugschieten onmogelijk, aangezien je bij een treffer een paar seconden niets kunt doen.
De enige remedie is weglopen en je troepen naar voren sturen om te kijken uit welke hoek er geschoten wordt. En die squadmembers houden ook niet over. Als ze zelf niet beschoten worden, staan ze stil.
Ook de replay zuigt; de multiplayer ontbreekt namelijk. En dat is balen, aangezien de A.I. fouten daar weg zouden vallen.


DEADLY DOZEN

Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.activision.com — GAME BOY ADVANCE

JAN — GRAPHICS 8 — REPLAY 6 — GAMEPLAY 7 — SCORE 68

Deze alleraardigste Game Boy Advance titel is gebaseerd op een tekenfilmserie van de bekende martial arts specialist/stuntman Jackie Chan. De cartoon is bij ons niet bekend maar in Amerika, waar de Chan-films razend populair zijn, loopt de serie als een tierelier.
In deze side scrolling beat'em up mag de vechtersbaas en archeoloog Jackie het opnemen tegen de mysterieuze Dark Hand misdaadorganisatie, die is namelijk op zoek naar eeuwenoude perkamenten scrolls. Deze ancient stuff geeft de bezitters speciale vechtmoves en Jackie moet die zooi eerder vinden dan de bad guys.
Wat volgt zijn tien cartoony, fraai gekleurde levels waarin je honderden hulpjes, knokploegen en bosses te lijf gaat. Steeds als je een scroll vindt, krijg je er een speciale move bij. Hoe furieuzer en meer divers je attacks, hoe hoger de kleur van je karateband wordt. Ook je veertien andere moves laten je genadeloos trappen, schoppen, jumpen en rollen.
Je zult het nodig hebben want de bosses zijn behoorlijk pittig. Vervelend is wel dat als je doodgaat binnenin het level, je datzelfde level weer helemaal opnieuw moet spelen en dat werkt na een keertje of twintig behoorlijk frustrerend.
Voor de rest is deze game met name voor beat 'em ups fans zeker als een lekker tussendoortje te beschouwen.


JACKIE CHAN: LEGEND OF THE DARK HAND

Capcom / Atali Soft / Tel: 0318-505464 / www.capcom.com — DREAMCAST

BORIS — GRAPHICS 9 — REPLAY 5 — GAMEPLAY 6 — SCORE 46

Spawn is een beat 'em up met futuristische wapens die sterk doet denken aan Power Stone maar bij lange na niet zo goed is. Het spel kent een soort tournament-achtige setup waarbij je steeds een nieuwe tegenstander krijgt en in een half uurtje heb je de laatste baas gekilled. Een nieuwe fighter is dan beschikbaar en je kunt het hele rijtje nog een keer afgaan om het volgende character te unlocken, enzovoort.
Spawn heeft mooie 3D arena's waarin je rond kunt rennen en je kunt verschuilen achter objekten. De characters zien er mooi uit en animeren bijna perfekt, tenminste zoals je zou verwachten dat ze doen als je de stripboeken wel eens hebt gezien.
Er is ook nog een multiplayer Battle Royal mode waarbij je tegen maximaal drie andere spelers kunt knokken. In principe is dit net zoals de arcade versie en zonder twijfel het hoogtepunt van het spel maar al met al is het gewoon niet genoeg om Spawn echt boven de massa uit te duwen.
Daar komt nog bij dat je zo weinig moves ter beschikking hebt: geen combo's, geen speciale moves, geen taktiek, geen moer. Alleen een boel gebeuk op de knoppen zonder dat je ooit het gevoel krijgt dat je een gevecht helemaal onder controle hebt. Een erg middelmatige game dus waar alleen de grootste Spawn fans wat Euro's voor over hebben.


SPAWN

Activison / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.activisiono2.com/tony_hawk — GAME BOY COLOR

J.J. — GRAPHICS 7 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 6 — SCORE 65

Als je in het bezit bent van Tony Hawk Pro Skater deel 1 of 2 op de GBC dan zou ik dit derde deel links laten liggen.
THPS 3 is namelijk grafisch niet echt beter dan deel 1 en 2 en kwa gameplay wordt ook weinig nieuws geboden. Teleurstellend, zeker als je bedenkt dat THPS 3 op de PS2 een kraker is.
Deze Game Boy Color versie lijkt in vele opzichten een behoorlijk gerushte game. Zo kun je alleen maar nieuwe levels unlocken, geen nieuwe skateboarden of covers.
De levels zijn wel vol maar erg wijds zodat je lang bezig bent om van ramp naar ramp te skaten.
Ergerlijk is dat je alleen maar op een ramp kunt keren, daar verlies je tijd mee.
Verder vind ik de aktie matig uitgewerkt; daar waar je op de PSX, PlayStation 2 en N64 bij THPS altijd vrij snel complexe tricks uit je controller gooide, stuntel je hier vaak maar wat af.
Ook helpt het camerastandpunt (hoog schuin van boven) niet echt. In combinatie met de wat donkere achtergronden zie je daardoor slecht hoeveel hoogte je hebt en of je er bijvoorbeeld na een ollie nog een move uit kunt gooien.
Heb je veel geduld en mis je deel 1 of 2 nog, dan is dit een redelijke GBC skater, de rest moet zich er maar niet aan wagen.


TONY HAWK PRO SKATER 3

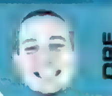
PLAYSTATION 2

Namco / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.namco.com

SCORE 82

GRAPHICS	8	REPLAY	8	GAMEPLAY	8

Vanwege de sterk verbeterde A.I. komt Ace Combat 4 een stuk dichterbij een flightsim dan zijn voorgangers. Gelukkig blijft de spannende arcade-feel behouden!


DRE



ACE COMBAT 4 SHATTERED SKIES

Ace Combat is het altijd net wel of net niet. Hoe zal dit vierde deel van Namco's vliegsim/arcade-titel uitpakken?

Veel mensen zien hun dromen pas bewaarheid worden in de wereld van de computergame: met een joypad in je hand kun je skaten als Tony, golfen als Tiger, een pretpark bouwen of met een dubbelloops jachtgeweer door de straten banjeren op zoek naar onschuldig kanonnenvoer. Echter, een van de grootste jongensdromen is nog altijd om piloot te worden en dan het liefst van een supersonische jetfighter. Aangezien het maar enkelen lukt om het zover te schoppen, was Namco zo vriendelijk om ons te voorzien van de Ace Combat-cyclus, waarin we naar hartelust kunnen TopGunnen vanuit de luie stoel.

SIM OF ARCADE?

Zoals je misschien weet, heeft Namco nooit echt geprobeerd om van Ace Combat een hele natuurgetrouwe straaljager-sim te maken. De nadruk van de games lag altijd veel meer op het arcade-aspekt en dat is ook in dit inmiddels vierde deel van de serie weer het uitgangspunt. Doel is om lekker te vliegen en de meest spectaculaire air-to-air en air-to-ground combat eruit te gooien die we ooit op de PS2 gezien hebben. Toch lijkt Ace Combat 4 behoorlijk opgetweaked en is die knullige A.I. die de voorgaande delen af en toe nogal suf maakte, zo goed gebalanceerd dat 't verschil met een flightsim steeds kleiner lijkt te worden. Het verhaal in dit deel draait om een jonge piloot die wraak zoekt voor zijn vermoorde vader. Hij treedt in dienst van de ISAF en raakt verwikkeld in een oorlog, waarin hij een steeds belangrijkere rol gaat spelen.
De missies zijn gevarieerd en spannend, hoewel ze na een bepaalde tijd wel heel vaak in herhaling vallen. Maar ja, dat zal het lot van de straaljagerpiloot zijn, heel veel meer dan andere vliegtuigen afknallen, konvooien tot gort schieten en vijandelijk luchtafweergeschut uitschakelen, zit er natuurlijk niet echt in. Toch blijft 't elke keer een feest om in een bloedstollende dogfight te zien hoe je targetsysteem zich op je vijand lockt, zodat je een doelzoekende raket in zijn reet kunt jagen.

GOED WERK!

Zoals we van Namco gewend zijn, mag Ace Combat er grafisch gezien zeker wezen. De game is loepzuiver, retestrak en erg gedetailleerd. Het zicht vanuit de cockpit is adembenemend en de hele PS2 trukendoos is opengetrokken om de game te voorzien van wolken, mist, lensflares etc. De gronddoelen zijn duidelijk waarneembaar en het valt moeilijk te kiezen welk van de drie camerastandpunten het mooist is. Ook de replay-optie is opgejuiced, zodat je lang zal nagenieten van je vluchten. Alleen de ontploffingen van gronddoelen stellen een beetje teleur, juist omdat ze absoluut niet kunnen hangen met de explosies in mid-air. Misschien hadden ze bij de designafdeling geen tijd meer om alle polygonen, pixels en fractals bij elkaar te gooien om een mooie ontploffing in elkaar te flansen. Blijft er in ieder geval nog wat te verbeteren voor Ace Combat 5!
Gelukkig doet ook het geluid niet onder voor de graphics. Een moedige Namco-werknemer is blijkbaar met een microfoontje onder de startbaan van een of andere militaire luchthaven gaan liggen om de geluiden van het starten en landen op te nemen. Het resultaat is dus een volledig natuurgetrouw geluid, dat vooral in combinatie met een goeie setup zal zorgen dat je je echt in de cockpit van een straaljager waant. ◄



En toch vind ik zijportieren handiger.


Waarom staat er geen stoplicht aan het eind? Levensgevaarlijk!


"Ha, zei ik toch? Als die twee er straks nog staan, hebben ze een wielklem!"


"Ik ben een ace maar wie is straks de ass?"

Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.scea.com/games

BORIS

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	3	7	60

Parappa 2 is aardig maar als je het systeem kent, speel je 'm in een paar uur uit. Het totale gebrek aan replay value zorgt er vervolgens voor dat de game voorgoed in de kast verdwijnt.





"Rap mee jij en deel 3 kun je ook wel vergeten!"

PARAPPA THE RAPPER 2

De inwoners van Parappa Town zijn terug in het langverwachte vervolg op Parappa The Rapper en Um JammerLammy.

Ik had Parappa 2 al op enkele beurzen kort gespeeld en achteraf gezien waren die paar uurtjes genoeg geweest om een oordeel te vellen want nu ik de game daadwerkelijk heb gecheckt, blijkt Parappa 2 vrijwel geen features te hebben die ik al niet op de afgelopen ECTS of op de Tokyo Game Show gezien had.
Bijna al de levels kwamen me zeer bekend voor en achteraf blijkt dit ook heel logisch want er zijn er maar een handvol. Ik heb er een stuk of acht geteld en een beetje ervaren Parappa speler is er zo doorheen. Niet dat de eerste Parappa zo moeilijk was maar deze keer voelt het spel toch niet meer zo fris en vernieuwend aan als het eerste deel ooit deed.

DIEP HOOR

Het verhaal is een beetje vergezocht. Parappa Town wordt bedreigd door de Noodle Corporation. Deze spaghettimakers veranderen alles langzaam in Noodles en voordat iemand er een stokje voor kan steken is het Noodles voor het ontbijt, lunch en avondeten.
Nu wil het toeval dat Parappa echt een schijthekel heeft aan Noodles en de strijd aanbindt met de Noodle Corporation zodat hij weer gewoon zijn westerse junkfood kan eten.
Het is duidelijk dat Parappa het gevolg is van de spagaathouding waarin de Japanse samenleving zich al sinds de jaren vijftig bevindt. De traditionele waarden (Noodles) krijgen het aan de stok met de Amerikaanse invloeden (hamburgers en rap). Ja, lieve lezers, zo zie je maar weer dat games ook bepaalde filosofische en sociologische problemen aan de kaak stellen.

CHOP CHOP MASTER ONION

Parappa gaat samen met zijn 2D vriendjes weer helemaal los onder het motto "I gotta believe". Gelukkig ziet de game er echt mooi uit en werkt de uitgeknipte 2D stijl in een 3D omgeving nog altijd goed.
De tracks waarover Parappa rapt zijn ook weer net zo dik als in de eerste Parappa. Chop Chop Master Onion, Beard Burger Master, Instructor Moosesha en Hairdresser Octopus zijn een paar van de characters die Parappa helpen de Noodle Corporation te verslaan maar ik moet er wel bijzeggen dat de rollen die deze characters vervullen nog wel vreemder zijn dan je misschien al gewend bent.
Ja, een waarschuwing is wel op zijn plaats want Parappa the Rapper 2 is echt weird. Het verhaal slaat natuurlijk helemaal nergens op maar het is ook nogal vergezocht. Eigenlijk is het wel jammer dat de alledaagse cuteness waar het eerste deel zo van overliep, helemaal verdwenen is.

IN DE KAST

De replay value van Parappa 2 is zo goed als niet aanwezig. Als je het spel hebt uitgespeeld (wat ongetwijfeld binnen een paar uurtjes zal lukken), valt er bitter weinig meer te beleven. Je kunt natuurlijk nog voor de Cool rating gaan maar waarom zou je?
De Two player optie is leuk maar niet langer dan een half uurtje en als je dat allemaal gedaan hebt, verdwijnt Parappa 2 waarschijnlijk voorgoed in de kast.
Dat is eigenlijk niet anders dan bij het deel 1 maar toen was Parappa gewoon de koelste game die we in tijden gezien hadden. Deze keer komt Sony er niet zo makkelijk mee weg want van een vervolg, hadden we wel wat meer verwacht.



A knife, a fork, a bottle and a cork; that's the way to spell bad work.



Beter tien vrouwen die uit je hand eten dan de lucht van één.



Parappa's stealband, of was het nou een steelbende?


Je wordt in ieder geval niet dik van die shit.

PLAYSTATION

Konami / Tel: 030-6622332 / www.konami.com

SCORE **88**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	9	9

Pro Evolution Soccer is een footiegame die het 'echte' voetbal op je scherm tovert en of dat nu met de PS2 of met je oude grijze 32-bitter gebeurt, maakt in dit geval vrijwel niets uit.

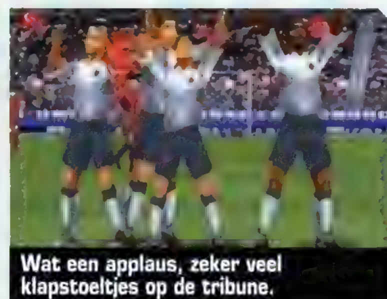


JEROEN



De groenen spelen thuis en dat witte ronde ding gaat strak in het kruis.


Owen krijgt de gele postzegel.


Wat een applaus, zeker veel klapstoeltjes op de tribune.

PRO EVOLUTION SOCCER

Skate bestempelde Pro Evolution Soccer voor de PS2 als "de meest realistische en verslavende footiegame ooit". Zou de 32-bit variant die status ook waar kunnen maken?

Dat ook mijn PSX zijn beste tijd heeft gehad, bleek bij het opstarten maar weer eens. Toen ik het schijfje met de PES data in de grijze console stopte, liep het geval wel dertig keer vast alvorens ik daadwerkelijk met de game kon beginnen. Te lang in de garage gestaan, denk ik.

MOOI GAMEPIE

Grafisch gezien hoef je natuurlijk geen wonderen meer van de PSX te verwachten maar desondanks hebben de mannen en vrouwen van Konami er een mooie game van gemaakt. De spelers van de teams lijken redelijk op de 'echte' voetballers. Verwacht echter geen TIF gelijkenissen maar het zijn kleine details, zoals de haarkleur, grootte en bouw.
Ook de diverse thuishavens van de ploegen zien er erg fraai uit, zo is de Arena duidelijk herkenbaar aan het open dak en die twee grote televisieschermen aan weerskanten van het stadion.
Het ziet er dus allemaal meer dan degelijk uit en liefhebbers weten dat het mooiste nog moet komen want de ISS serie moet het niet zozeer hebben van presentatie en graphics; nee gameplay zegeviert al sinds jaar en dag bij Konami en dat is nu ook weer het geval.

SIMPEL

De PS2 versie van PES is echt een heerlijke ervaring.
Voordat ik deze versie onderhanden nam heb ik enige tijd in het testhok met de PS2 game doorgebracht, vooral omdat ik nieuwsgierig was of de kleine broer het een beetje op kon nemen tegen zijn sterkere familielid en ik kan je alvast verklappen dat dat grotendeels het geval is.
De presentatie van PES is simpel en doeltreffend, je kan weer naar hartelust met je opstellingen klotemoten en je strategie veranderen en dit alles wordt uiterst simpel en doeltreffend in beeld gebracht.
Ook tijdens de wedstrijd kun je met een paar drukken op de juiste knoppen van taktiek wisselen, je spelers aanvals- en verdedigingsgedrag aansturen en desgewenst een andere strategie toepassen.
Dit zijn overigens geen loze veranderingen; je merkt namelijk meteen dat er met een andere set-up gevoetbald wordt. Zeker als je er voor kiest om extra druk te zetten, zullen je spelers de tegenstander daadwerkelijk sneller aanpakken en het passen bijna onmogelijk maken.

ECHT VOETBAL

Passen gaat gelukkig niet op de automatische piloot, zoals in veel andere games. Je zult de bal goed in de voeten moeten spelen of op het juiste moment de diepte moeten zoeken om een succesvolle aanval op te kunnen zetten.
Een ander noemenswaardig punt is de A.I. De spelers zullen uit zichzelf gaten trekken of de diepte opzoeken zodat jij vrij gemakkelijk de vrije man kunt bedienen.
Het is dan ook meer een kwestie van passen dan rennen met de bal, waarbij ook de manier waarop je een bal aanneemt van belang is. Neem je de bal aan en draai je daarbij de verkeerde richting op dan kan het zijn dat je de bal meteen kwijtraakt aan een verdediger. Je zult net als in het 'echte' voetbal de bal met je lichaam af moeten schermen.

MINPUNTEN

Zijn er dan helemaal geen minpunten te noemen? Nee eigenlijk niet. Ik had weliswaar graag wat extraatjes gezien, zoals het met de punt van je schoen een bal langs een verdediger tikken (in de PS2 versie kun je dit wel) want dat is vooral handig als je de bal te ver voor je uit hebt gespeeld.
Maarruuh... mierenneuken is ook een vak.



Van die spelletjes had je vroeger vaak: 'waar is de bal'.


"Ik had vandaag net zo goed m'n vrouw kunnen helpen met behang afstomen."



Iedereen wacht op de ingooi.

Crawfish Interactive / Bam! Entertainment / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.crawfish.co.uk
GAME BOY ADVANCE

J.J.	GRAPHICS	8	REPLAY	8	GAMEPLAY	7	SCORE 79

De shooter Ecks vs Sever (de film komt binnenkort uit) gaat de concurrentie aan met het legendarische Doom.
Voor ik de game bespreek, wil ik toch even kwijt dat shooters en GBA's naar mijn mening niet echt optimaal samengaan. Zo lang je al strafend rechtdoor kunt lopen is er weinig aan de hand (zie een shooter als Astroïds) maar als je door gangen van links naar rechts moet, zorgt de besturing ervoor dat je van muurtje naar muurtje bonkt. Je zult daar echt doorheen moeten bijten.
De singleplayer in EvS draait om twee agenten die beiden op eigen wijze een intrige moeten oplossen. Beide verhaallijnen zijn twaalf levels lang en duren per agent een dikke vijf uur.
De twee verhaallijnen wijken kwa missies weinig af. Het verschil zit 'm slechts in de opbouw van de levels, die zijn iets anders. Beetje herhalingsoefening dus.
Verdere punten van kritiek zijn de A.I. die niet echt super is en de vijanden die van ver slechts een nauwelijks te raken klompje pixels zijn, terwijl ze jou wel feilloos raken. Wel is de boel stukken lichter dan in Doom. Een flink pluspunt.
EvS blinkt ook uit in de Multiplay mode. Haak vier GBA's aan elkaar en het (Deathmatch, Bomb Kit en Assassination) feest kan beginnen. Een verslag van de EvS sessie op de PU redactie, vind je in het nieuws.


ECKS VS SEVER

Spellbound Interactive / Codemasters / THQ / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.thq.com
GAME BOY COLOR

JAN	GRAPHICS	6	REPLAY	7	GAMEPLAY	7	SCORE 68

Door het spelen met de GBA zijn we inmiddels behoorlijk verwend geraakt, met name vanwege de fraaie graphics van Nintendo's lekkerste handheld.
Toch komen er nog steeds GBC games uit die de moeite waard zijn (naast de meuk die zo de budgetbak in kan).
Echter, Colin McRae Rally op de GBC doet kwa graphics wel een behoorlijke stap terug. Natuurlijk kan de Game Boy Color niet op tegen de power van zijn grote broertje maar in dit geval komen de beelden wel erg pover op het scherm en doet het eerder denken aan de allereerste Game Boy games. Ik heb niet de indruk dat de makers echt hun best op het uiterlijk hebben gedaan.
De gameplay zit redelijk in elkaar maar is gelimiteerd. Zo kun je je wagen slechts minimaal afstellen en repareren en dat heeft maar geringe invloed op het rijdgedrag op de verschillende parkoersen. Mede daardoor blijft het veel glijden en ben je voortdurend aan het bijsturen. Ook de topdown view helpt niet echt mee voor het overzicht.
Toch zal de echte rallyfan zich hier best mee kunnen vermaken en met de drie modes (Championship, Rally en Time Trial) en de drie niveaus (novice, medium, expert) ben je wel even bezig.
Hou er wel rekening mee dat je de D-pad aan gort zal drukken vanwege het corrigeren.


COLIN MCRAE RALLY

3d6 Games / THQ / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.thq.com/tetrisworlds
GAME BOY ADVANCE

JAN	GRAPHICS	7	REPLAY	10	GAMEPLAY	8	SCORE 80

Aan de ene kant is dit natuurlijk uitmelken ten top, tegelijkertijd is deze Tetris Worlds voor de GBA een game die je vermoedelijk over vijf jaar nóg speelt. Het Tetris concept verveelt immers nooit en de nieuwe speelmodes zijn erg lollig.
Let wel, heb je Tetris DX voor de GBC dan zou ik deze versie lekker laten liggen - leve de backward compatible optie.
Heb je nog geen Tetris game voor je GBA en twijfel je welke je zou kopen, dan kun je Tetris Worlds blind aanschaffen; het is de ideale puzzelgame voor onderweg, op het vliegveld, in de trein, achter in de auto en op het strand.
De game komt naast de klassieke Tetris mode met onder andere Sticky Tetris (bijpassende kleuren plakken aan elkaar) Square Tetris (maak vierkantjes) en Cascade Tetris (steentjes vallen verder en kunnen combo's veroorzaken), daarnaast zijn er ook nog Hotline Tetris en Fusion Tetris.
Je kunt de game natuurlijk tegen elkaar spelen maar dan moet je tegenpartij eveneens een cartridge hebben.
Minpuntje is dat je niks kunt saven; geen instellingen maar ook geen highscores!
De graphics zijn iets opgepoetst en kennen grappige animaties in de achtergrond. Maar de gameplay, en daar draait het om, die staat na al die jaren nog steeds als een huis overeind.


TETRIS WORLDS

Majesco / THQ / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.thq.com
GAME BOY ADVANCE

JAN	GRAPHICS	8	REPLAY	6	GAMEPLAY	7	SCORE 65

Earthworm Jim is een van die culthelden die nooit de Mario of Pac-Man status heeft bereikt maar toch mooi voor flink wat geld in het laadje van bedenker Shiny heeft gezorgd. De inmiddels noodlijdende ontwikkelaar verkocht de rechten aan Majesco en die heeft een regelrechte poort van de oorspronkelijke SNES versie gemaakt.
De graphics mogen er dan ook zeer zeker zijn en de animaties zijn erg cartoony.
Het is platformaktie van de bovenste plank waarbij Earthworm Jim zijn gun, zweep en helikopter-swing constant paraat moet houden.
De baddies zijn veeltallig en behoorlijk tricky en dat geldt soms ook voor de besturing. Zo kun je niet springen én schieten tegelijk en is timing lastig omdat je jump of zweepslag net een paar sekonden later komt dan dat jij de knop indrukt; hier wen je echter na een tijdje wel aan.
Wat daarentegen idioot is, is het ontbreken van een save-funktie. Je moet de game dus in één lange ruk uitspelen, wil je ooit het einde halen want als je de GBA uitzet, is het einde oefening.
Dit is ronduit belachelijk en heeft tot gevolg dat een behoorlijk goed spel voor een groot deel de nek omgedraaid wordt.
Was er een save-funktie geweest dan had Jimmy Boy minimaal een heel punt hoger gekregen.
Voor de echte diehards dus...


EARTHWORM JIM

PC

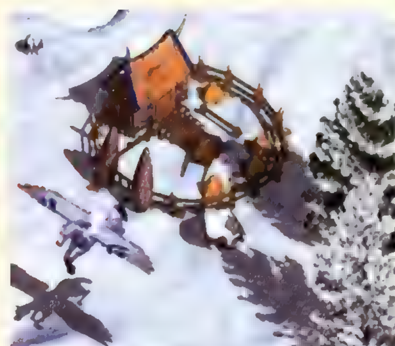
SCORE 85

GRAPHICS 8 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8

Warlords Battlecry II is een RTS die zichzelf niet al te serieus neemt maar tegelijk ook met frisse vernieuwingen komt. Geen Warcraft III maar zeker een goede tweede in het strategische fantasy genre.




Wat een bliksem! Het lijken m'n schoonmoeder's spataderen wel.


"Vliegen de paarden in november laag, dan valt de sneeuw in maart gestaag."


Brand in de toren. Zeker een vuurtoren. Hahahaha.


Voor doordenderende aktie verwijs ik graag door naar een ander plaatje.


'Is dit screenshot er ook als poster, kan ik misschien zien wat er gebeurt.'

WARLORDS BATTLECRY II

Met Warcraft III nog steeds niet in zicht, zou je bijna in een depressie raken. Gelukkig is er nu Warlords Battlecry II, een game die behoorlijk wat Warcraft fans voor zich in zal nemen.

De Battlecry serie bestaat al vele jaren uit erg populaire tabletop battlegames en de drie eerste conversies naar computergames waren dan ook turn-based. Er zijn gamers die er bij zweren, ik vind real-time nog steeds het leukste. Vandaar dat de ingeslagen weg van SSG me wel kon bekoren.
Bovendien was het Warlords Battlecry dat als eerste met upgradable heroes aan kwam zetten. Blizzard doet net of zij die feature eigenhandig hebben uitgevonden maar alleen Battlecry verdient de credits waar het helden aangaat. Helden die ook in de opvolger weer floreren. En gelukkig is dit tweede deel ook weer gewoon lekker in real-time.

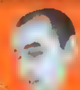
RASSEN, SPREUKEN EN WEZENS

Warlords Battlecry II gaat in grote lijnen uit van hetzelfde principe als zijn voorganger maar bouwt dat met name uit door meer keuzes, meer rassen, meer spreuken, meer te vergaren skills en bonussen.
In totaal zijn er deze keer twaalf rassen; te weten Humans, Dwarves, Minotaurs, Undead, Orcs, High Elves, Wood Elves, Daemons, Dark Elves, Fey, Dark Dwarves en Barbarians. Ieder ras heeft zijn eigen units en looks, al worden sommige units 'gedeeld' door meerdere partijen. Het gaat vooral om uiterlijke verschillen al heeft iedere unit tot op zekere hoogte unieke skills.

LANDKAART

In tegenstelling tot het origineel bepaal je deze keer je eigen route en je eigen loopbaan als held, gevolgd door je legers. Je ziet een landkaart met bijna zeventig provincies en die dien je een voor een te overheersen en te verslaan. Dit deed me erg denken aan het oude spel Defender Of The Crown en natuurlijk de C&C landkaarten.
Jouw Hero is de man (of vrouw) die mijnen en mineralen verovert (voor de credits) en legers inspireert tot battles. Je Held verdient experience points en kan zich richten op een carrière als Warrior, Mage, Paladin etc. Daarnaast heeft iedere provincie een extra bonus in de vorm van een nieuwe eenheid, een lading goud, een nieuwe magische spreuk en dergelijke.
Ook erg aardig is het gegeven dat je kunt bepalen wat voor Held je kiest. Je kunt iedere battle met een gokpercentage in gaan als je zeker van je zaak bent. Behaal je een overwinning dan verdien je 50% of 25% experience extra. Verlies je de battle

SSG / SSI / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.ubi.com


JAN


Beter één paard in de lucht dan tien schijtend op je hoofd.


"Hallo daar vooraan. Volgens mij gaan we de verkeerde kant op. Daar bij die palmbomen moeten we zijn!"

dan ben je je punten kwijt of in het ergste geval kan je Held sterven.

HUMOR

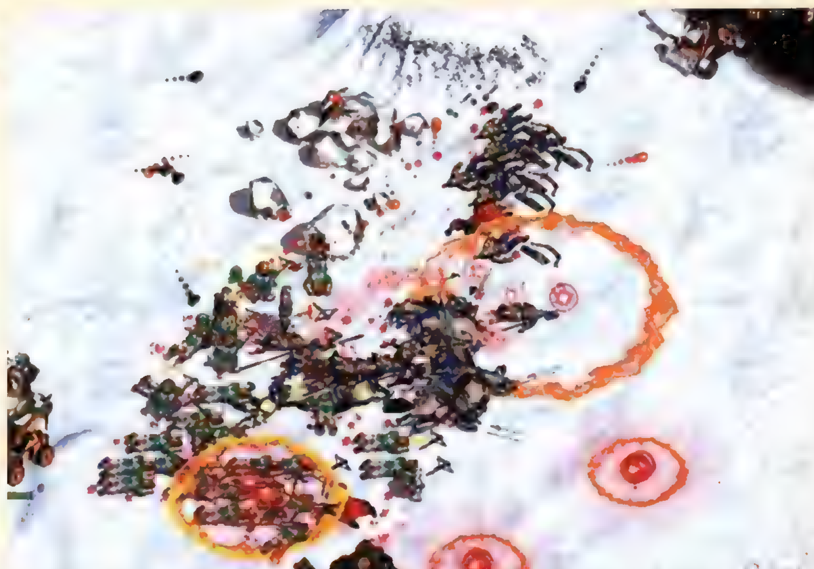
Een groot gemis in games de laatste tijd, is het gebrek aan humor. Veel games nemen zichzelf erg serieus of het is van die lach-of-ik-schiet humor. Iedere held wil tegenwoordig Duke Nukem nadoen met wisecracks en oh zo scherpe oneliners maar ze werken zelden of nooit. Wat dat betreft pakt Warlords Battlecry II het beter aan.
De meeste fantasy freaks zijn behoorlijk serieus in hun voorliefde voor ridders en draken. Je hebt van die gasten die kleden zich in hun dagelijkse leven als tovenaars en geloven werkelijk in elfjes (onzin natuurlijk, alleen Orcs bestaan echt). Deze game zet echter de eigen achterban een beetje te kakken. Zo zijn de barbaren grote dommekrachten waarvan de Hero in kwestie een overduidelijk Arnold Schwarzenegger accent heeft. Niets voor niets zegt hij 'I'll be back!". De Orc stemmetjes zijn ronduit hilarisch. De Orc Hero blijft maar schreeuwen "I'm surrounded by fools!", terwijl de hijgerige Goblins een snerpende, hoge slijmstem opzetten. Heerlijk!
De archetypes van de fantasy worden hier dus lekker dik aangezet en dat bezorgde me menigmaal een grijns om mijn smoel.

ORIGINEEL

Warlords Battlecry II kent een heleboel kleine nieuwigheidjes die in strategygames niet vaak voorkomen. Zo kom je onderweg tempeltjes tegen met extra goud, bonussen of magic spells. Echter, de tempels zijn gesloten. Wil je de deur kunnen openen dan zul je allerlei raadsels moeten oplossen. Soms krijg je een soort rijmpje (riddle) voorgeschoteld waar je dan het antwoord op moet geven. Gelukkig kan je het zo vaak proberen als je maar wilt.
Ook nieuw zijn de zogenaamde Titans; dit zijn gigantische superunits die maar liefst 15 tot 20 minuten duren om te trainen. Ze kosten bakken met geld maar eenmaal tot je beschikking, heb je de power van een heel leger erbij. Deze uit hun krachten gegroeide bullen kan iedere partij maar eenmalig oproepen (per battle) dus hier dien je zuinig mee om te gaan. Ik kan je wel vertellen dat je een angstkreet uitslaakt als er een vijandelijke Titan op je afstevent, terwijl die van jou nog zo'n tien minuten in de maak is.
Tot slot kan ik nog melden dat de replay waarde van deze game enorm is. Zo zijn er de Skirmisch mode, een map-editor en kun je natuurlijk online tegen elkaar battelen. En wil je alle rassen afwerken dan ben je 12 x 67 keer missies aan het spelen en tegen die tijd zijn je handen met toetsenbord en muis vergroeid.

SLECHTS 2D?

Warlords Battlecry II komt in 2D (een soort kwasi 3D) en dat in een tijd dat zo'n beetje alle grote strategiegames overstappen naar 3D, zoals Age Of Mythology, Warcraft III, Empire Earth etc. Heeft deze game daarom al bij voorbaat een achterstand? Ik dacht het niet. Westwood's Red Alert 2 heeft veel beter verkocht dan Westwood's Emperor - Battle For Dune. Terwijl de eerste 2D en de tweede 3D was. 3D is mooi, biedt grotere maps en heeft zeker de toekomst maar 2D kan net zo veel fun opleveren, zeker wanneer er originele extra's en een behoorlijk scheut humor zijn toegevoegd, zoals bij dit spel het geval is.


Beste PU-lezers, jullie zullen het niet geloven maar dit is het werk van mieren!


Nu geloven jullie het pas hè?


"Zie je pinguïns in mei dan is de zomer niet dichtbij."

GAME BOY ADVANCE — Capcom / Ubisoft / Tel: 035-5288810 / www.capcom.com

SCORE 55 | GRAPHICS 8 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 5 | JURJEN


Oeps, was ik bijna een Mega Burger geworden.


Dit spel krijgt de bijschriften die het verdient. Niet zo mega dus.

MEGAMAN BATTLE NETWORK

Het was een van de eerste spellen die ik voor mijn NES aanschafte. Vijftien jaar geleden bestond er nog geen PU om me op de beste games te wijzen en dus koos ik het spel met het stoerste doosje: MegaMan.

De inhoud bleek gelukkig niet minder stoer. Na Mario en Zelda werd dit al snel mijn favoriet, vooral vanwege de lekker lange levels en supertoffe powerups. Ik was niet de enige die deze platform shooter wist te waarderen. MegaMan werd een van de grootste hits voor de NES en dan volgt er natuurlijk een stortvloed van vervolgspellen, voor vrijwel alle denkbare spelsystemen.
Helaas waren de meeste slappe aftreksels van het origineel en ook enkele beter geslaagde pogingen wisten het niveau van deeltje één niet meer te evenaren.
Door wat ik er van had gezien op de diverse gameshows, had ik niet het vermoeden dat MegaMan Battle Network de negatieve tendens zou kunnen doorbreken. Nu ik inmiddels flink wat speeltijd in deze game heb geïnvesteerd, kan ik deze vermoedens onderstrepen.
Het is dapper van Capcom om te pogen van MegaMan "een held van deze tijd" te maken maar het resultaat lijkt eerder een stap terug. Het is misschien origineel maar dan wel op een wat geforceerde manier. Lees en huiver.

VIRUSSEN

MegaMan is in deze Role Playing Game een soort digitale Pokémon, die door zijn baasje Lan het internet op kan worden gestuurd. Hierdoor speelt het spel in twee werelden: de gewone mensenwereld en de digitale wereld.
In de mensenwereld verplaatst Lan zich door een leuk getekend stadje. Als hij een digitaal probleem tegenkomt – een computer blijkt bijvoorbeeld niet te werken – stuurt hij MegaMan het internet op om de zaak op te lossen. Helaas wordt onze blauwe vriend hierbij willekeurig belaagd door virussen, iets wat al snel knap irritant wordt.

BATTLE CHIPS

Het originele gevechtssysteem mixt strategie met aktie maar ook hier draagt de originaliteit niet bij aan de speelbaarheid.
Je probeert met je miezerige armkanonnetje de vijanden uit hun vakjes te knallen maar dat maakt nauwelijks indruk. Je kunt beter een beetje heen en weer hoppen, tot boven in beeld een energiebalkje is volgelopen. Hiermee kun je namelijk Battle Chips kopen, een soort geheime wapens die wel de nodige impakt hebben.
Een onnodig tijdrovend gevechtssysteem, waar je ook nog eens veel te vaak mee wordt geconfronteerd. Het haalt de vaart uit een toch al niet zo boeiend avontuur. ◄

PLAYSTATION 2 — Appaloosa Interactive / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.scei.com

SCORE 81 | GRAPHICS 9 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | DRE

ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE

Hoewel het op de Dreamcast niet zo wilde vlotten, probeert Appaloosa het toch ook nog op de PS2. Hou je vast: Return of the Defender of the Future... maar dan heb je ook wat!

Ook op Sony's PS2 mogen we allemaal weer proberen om de future te defenden en wel in een soort netjes opgepoetste versie van de oorspronkelijke game. Uiteraard is ook het totaal absurde en nergens op slaande verhaal van het origineel netjes doorgepoort maar of dat nu zo'n goed ding is...
De aarde wordt dus weer bedreigd door een duistere kracht die wraak wil nemen vanwege het feit dat hij ooit is verslagen door de mensen en de dolfijnen en die nu probeert het krachtveld te verbreken dat de aarde beschermt en dat bestaat uit een aantal kristallen. Ja ja, zo is het maar net!
Waarom de game niet gewoon over een groepje aan lager wal geraakte tonijnvissers gaat die een walvisvaarder hebben gekaapt en gezworen hebben alle dolfijnen uit te roeien weet ik ook niet. In ieder geval is onze Ecco de laatste hoop om de aarde te redden en daar draait hij zijn flippers niet voor om.

NEW & IMPROVED

Gelukkig zijn er wat aangename verbeteringen aangebracht, zodat de PS2 versie toch wat lekkerder wegspeelt dan het origineel op de Dreamcast.
Zo kent Ecco ditmaal een heuse objective indicator, die ervoor zorgt dat je niet meer urenlang clueless heen en weer hoeft te zwemmen als een kabeljauw zonder kop maar dat je min of meer een idee hebt van het doel van de reis, bijgestaan door een handige kompas. Met deze simpele aanvullingen lijkt gelijk een van de grootste minpunten van de Dreamcast versie verholpen.
Nog steeds even spectaculair zijn natuurlijk die prachtige graphics. Als je even niet oplet zou je je TV bijna aanzien voor een aquarium met een baby-dolfijntje erin, zo realistisch zijn Ecco's animaties. De levels zijn subliem vormgegeven, vol piepkleine details en creëren in combinatie met de killer-soundtrack de perfekte dolfijnen-sfeer, die zelfs de meest doorgedraaide stresskip in een staat van absolute Zen-rust brengt en alle yings weer levelt met de yangs. De gameplay is geheel intuïtief en de vrijheid in de 3D-wereld is volledig. Prachtig hoor allemaal, alleen wat mij betreft een beetje te prachtig. Na een half uurtje gamen bereikt mijn innerlijke vrede en gemoedsrust zo'n all time high, dat ik pardoes in slaap donder. En of dat nu de bedoeling van een videogame is, vraag ik me ten zeerste af! ◄


"Hai!" "Nee toch? Waar?"


"Die heeft zeker net gehoord dat z'n schoonmoeder komt logeren."

Rebellion / Digital / Homesoft / Tel: 023 -5311241 / www.snood.com — GAME BOY ADVANCE

J.J. GRAPHICS 6 REPLAY 8 GAMEPLAY 7 SCORE 66

Velen zullen Snood kennen als Bust-a-Move. Je schiet met een 'kanon' gekleurde balletjes naar andere gekleurde balletjes. Heb je drie balletjes van dezelfde kleur op een rij, dan vallen ze weg. Dat doe je net zolang tot het hele scherm leeg is.
Snood komt van de PC; de game is daar lang gratis shareware geweest en nu heeft men het gepoort naar de GBA.
Pluspunt aan Snood is de retro gameplay. Ik heb ooit eens Bust-a-Move 4 gekocht en dat is nog steeds mijn grootste miskoop. De maker dacht dat het leuk was om allerlei nieuwe stukjes gameplay aan het spel toe te voegen. Not dus. Ik wil gewoon balletjes wegknallen, meer niet.
Snood doet dit; je schiet gewoon weirde Smarties weg. Of je dat nu met de klok aan doet of op de klassieke manier, het maakt niet uit, het is allemaal verslavend.
Helaas zijn er wel een paar storende elementen. Zo vind ik de opbouw van de levels vreemd. Hele moeilijke levels worden in de Classic en Journey mode (vijftig levels) afgewisseld met hele simpele.
Snood is grafisch ook niet je van het en als klap op de vuurpijl ontbreekt er een save-optie.
Dat is dus echt behoorlijk klote omdat je, als je een mode helemaal uit wilt spelen, nu de vijftig levels achter elkaar moet doorspelen en dat kost je wel een uurtje of vijf.



SNOOD

Hotgen Studies / Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.activisiono2.com — GAME BOY ADVANCE

J.J. GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 8 SCORE 80

Mat Hoffman's Pro BMX op de GBA is zichtbaar beter gefinetuned dan de Dreamcast versie, die nogal stotterde. Mat en zijn zeven collega's trappen smooth rond in fikse omgevingen vol ramps en halfpipes.
De sound overtuigt met uptempo dance en realistische fietsgeluiden. Ook op de spelmodes (Freeride, Time Trial, Career en Tournament), de Multiplayer (twee personen met linkkabel en twee cartridges) en de Replay valt weinig aan te merken.
Je kunt MHPB weken spelen... als je tegen de soms wel erg rappe gameplay opgewassen bent.
Hotgen Studios is bij MHPB niet zover gegaan als de makers van Dave Mirra Freestyle BMX 2 (800 tricks) maar 71 unieke tricks en honderden combo's onder slechts vier knoppen en de D-pad vind ik ook Xtreem. En dat terwijl de aktie zo snel gaat dat je nauwelijks kunt nadenken. Resultaat is dat je zonder oefening op zeker aan het button-bashen slaat.
Daar komt nog eens bij dat het spel geen moeilijkheidsinstellingen kent en vanaf level 1 zeer pittig is. Een meer geleidelijke opbouw had mijn voorkeur gehad.
Tenslotte hapert de besturing; naar voren en achteren plus de tricks maken gaat prima maar naar links en rechts sturen, is een crime. Een glazen wand laat je soms niet van je route afwijken en dat kun je niet hebben als je binnen anderhalve minuut 140.000 punten moet scoren.



MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Capcom / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.capcom-europe.com — GAME BOY ADVANCE

J.J. GRAPHICS 9 REPLAY 9 GAMEPLAY 7 SCORE 79

Streetfighter 2: Turbo Revival op de GBA is de laatste poort van Streetfighter 2. Het is dan eindelijk tijd voor deel 3 op de next gen consoles. Veel nieuws bevat de GBA versie niet ten opzichte van SF 2 op de SNES. Het is gewoon een heerlijk stukje nostalgie. De graphics zijn hetzelfde (dus prachtig), de fighters en de moves de bekende.
De game kent echter twee problemen. Allereerst komt de GBA twee knoppen te kort. Capcom heeft dat gebrek 'opgelost' door de speler langer of korter te laten drukken. Deze 'vondst' werkt niet helemaal, zeker niet in het heetst van de strijd.
Ten tweede is de Singleplayer mode kort. De Survival mode laat je op acht gebieden een snelste tijd neerzetten, Vs biedt beperkte aktie tegen één tegenstander en Arcade is voorbij na het verslaan van een opponent of zeven.
Dat het spel desondanks een fraai cijfer krijgt, kent twee oorzaken. Allereerst is daar de zeer uitgebalanceerde gameplay. Dit is geen button-bash spel; je kunt met inzicht vechten en de moves van een tegenstander blokken. Hierdoor blijf je dooroefenen en wil je steeds een level hoger gaan.
Daarnaast is de Multiplay briljant. Het battlen tegen vrienden met je favo held verdient bijkans een 10.
Je kunt overigens ook een klein jaar wachten op SF Alpha op de GBA want dat is wel nieuwe shit.



STREETFIGHTER 2 TURBO REVIVAL

Natsume / Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.activisiono2.com — PC

J.J. GRAPHICS 7 REPLAY 5 GAMEPLAY 5 SCORE 53

Shaun Palmer kent hetzelfde probleem als Mat Hoffman: de soms te snelle gameplay leidt tot button-bashen.
Bij Mat stapte ik daar overheen omdat de aktie divers was, de verschillende modes steevast nieuwe technieken en dus nieuwe uitdagingen brachten en de levels overzichtelijk, grafisch mooi en vol waren. Dat alles ontbreekt bij SPPS. Wat overblijft is een fletse, frustrerende game.
SPPS heeft drie verschillende modes: Freestyle, Palmer X en Superpipe.
Bij Freestyle jakker je naar beneden, onderwijl opdrachten uitvoerend. Dit laatste is echter onmogelijk omdat het overzicht op het kleine scherm ontbreekt en je niet kunt stoppen en omkeren (kon wel in Mat Hoffman).
In Palmer X race je met z'n vieren, waarbij de eerste plek onhaalbaar is, omdat jouw besturing matig werkt, terwijl de tegenstanders onfeilbaar zijn.
Slechts in de Superpipe, een soort halfpipe, kun je lekker tricks uithalen. Helaas ziet die aktie er wel minder gelikt uit dan bij Mat Hoffman.
Als klap op de vuurpijl is de save methode ook nog eens bespottelijk. Voor elke behaalde ster, letter of sponsor, krijg je een dertien letterige code. En die moet je steeds opschrijven en intypen, niet echt handig.
Kortom een game de naam Palmer onwaardig.



SHAUN PALMER PRO SNOWBOARDER

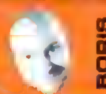
PLAYSTATION 2

Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.wipeoutfusion.com

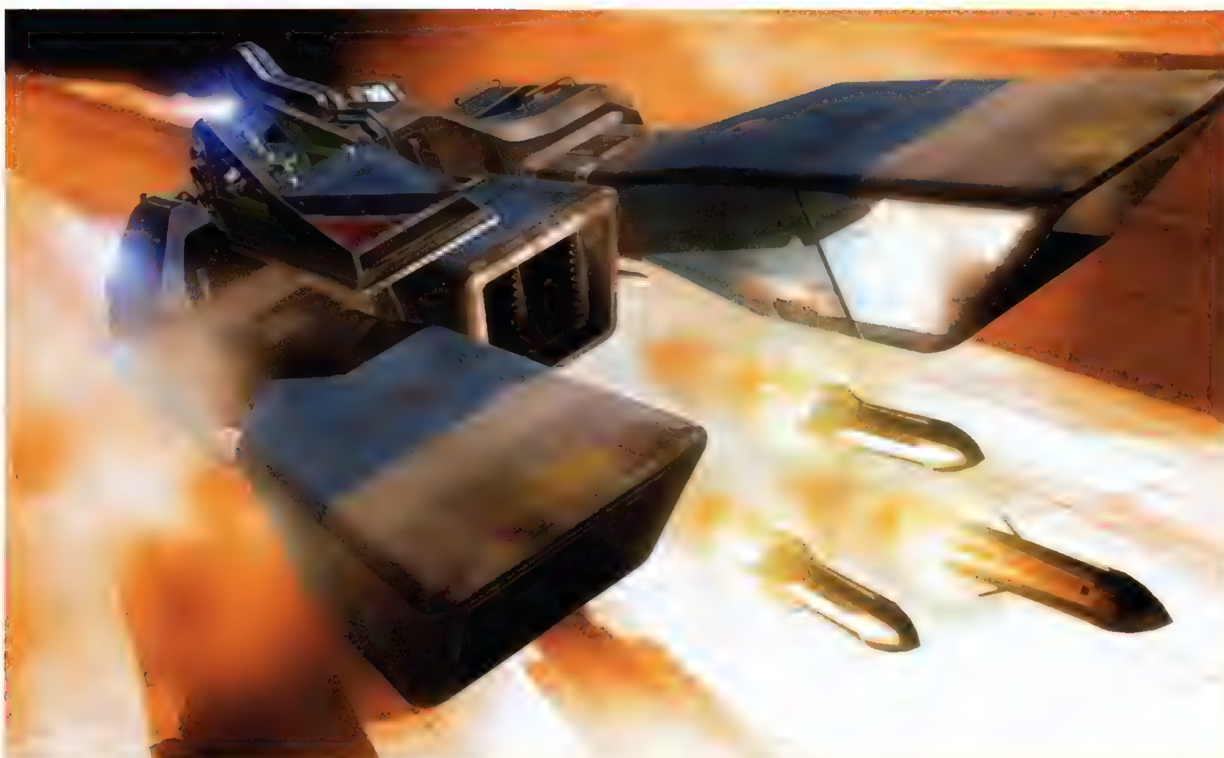
SCORE 70

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	6	7

WipeOut is nog steeds een rete-snelle game en kent een aantal fraai uitgewerkte levels. Toch heeft iedereen die op zoek is naar een strakke racer tegenwoordig betere alternatieven.



BORIS





Die gast hoeft z'n asbakje niet meer te legen.



Dit bedoelt Boris met een soort zand, roest en bruine bonen gevoel.

WIPEOUT FUSION

Sony heeft games voor de PlayStation 2 nodig die de machine een voorsprong geven op de GameCube en de XBox. Vandaar dat de WipeOut licentie nog maar eens afgestoft wordt.

WipeOut was ooit het summum; het was de perfekte mix tussen snelheid en koelheid en het paste destijds precies in het straatje van de PlayStation dat probeerde de hippe gamecomputer te zijn voor kids die thuiskwamen uit de club en nog niet klaar waren met feesten. WipeOut was de shit en heeft ongetwijfeld een hele generatie consolegames en gamers beïnvloed.

Dat was toen en dit is nu. De tijden zijn veranderd en de marketing managers van Sony zijn alweer dik een jaar bezig om iedereen te laten geloven dat de PlayStation 2 net zo koel is als de PSX toen was maar er is een boel veranderd. In tegenstelling tot de PSX is de PS2 niet terug te vinden in de clubs en in plaats van een koele after-uitgaan machine hebben we een soort multimedia apparaat voor het hele gezin gekregen. De koelheid is er vanaf en games als WipeOut kunnen daar bitter weinig aan veranderen.

PSYGNOSIS

Het Sony development team in het Britse Liverpool dat vroeger bekend stond onder de naam Psygnosis kreeg een behoorlijke uitdaging voor de kiezen want hoe kun je in godsnaam een vierde deel van een racegame maken zonder dat de verveling er vanaf druipt?

Het is ze wat mij betreft redelijk gelukt. In de eerste plaats ziet de game er prima uit. Zoals je zou verwachten is de snelheid oké en zijn de levels mooi ontworpen. Al moet ik er wel gelijk bij zeggen dat de Neon achtige Bladerunner sfeer weg is en in plaats daarvan zich een soort zand, roest en bruine bonen gevoel van me meester maakte.

De textures zijn vrij mat en als het spel niet zo verschrikkelijk snel was, zou je zien dat het eigenlijk allemaal vrij grof is afgewerkt. Maar dat zie je dus niet want je raast er met en rotgang langs, gelukkig.

SNELHEID

Zoals het WipeOut concept vereist, zijn alle voertuigen voorzien van de nodige wapens en is de baan bedekt met symbolen die je of nieuwe wapens geven of een snelheidsboost. Je voertuig kan beschadigen en als je er te ruw mee omspringt moet je extra energie opladen in de pit.

Er zijn meerdere leagues en multiplayer mogelijkheden die verder weinig vernieuwends toevoegen aan het oorspronkelijke idee.

Nee, er is eigenlijk maar één ding dat ik je kan aanraden als je besluit om deze game in huis te halen en dat is de wapens uit te zetten en zo snel mogelijk een aantal tracks uit je hoofd te leren want alleen dan kun je echt oprecht genieten van het mooiste dat WipeOut Fusion te bieden heeft... snelheid!

AFGELIKT BAMMETJE

WipeOut Fusion is zonder twijfel een verplicht nummertje en ook al heeft het team overduidelijk zijn best gedaan om het oude WipeOut concept nog een beetje koel te maken, het is maar half gelukt.

WipeOut is een afgelikte boterham en iedereen die op zoek is naar een strakke racegame heeft vandaag de dag betere alternatieven.

Ook verstokte clubbers die nog altijd op zoek zijn naar after-party games, zitten al lang niet meer te wachten op WipeOut maar spelen eerder een spelletje Jet Set Radio of Parappa the Rapper 2.



Die zal thuis ook wel altijd een half metertje naast de pot pissen.



WipeOud?



"Ben niet bang voor sneeuw, ik weet van wanten. Hahahahaha."

Capcom / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 / www.capcom.com

PLAYSTATION 2

BORIS

GRAPHICS 9 REPLAY 8 GAMEPLAY 9

SCORE 86

Maximo is een platformgame zoals platformgames bedoeld zijn, met voldoende spektakel om het hele gezin een weekje aan de buis gekluisterd te houden.





Zo'n bloemetje lijkt me wel wat voor m'n schoonmoeder.



"Effe tossen. Killen we eerst met wind mee of tegen?"



Je schrikt je dood, Maximo bloot, alleen een boxershort met stippen in 't rood.



"Is dat een zaklantaarn en zo ja, uit welke zak heb je die gehaald dan?"

MAXIMO: GHOSTS TO GLORY

Capcom gaat terug in de tijd en produceert een gouwe ouwe arcade classic in een gloednieuw glimmend jasje.

Het is lang geleden dat ik zo genoten heb van een game als bij Maximo: Ghosts To Glory, een regelrechte hommage aan de magische game Ghosts 'n Gobblins uit '85. Hoe dat precies zit en ook hoe het verhaal van Maximo in elkaar steekt, kun je teruglezen in PU 1, 2002. Maximo begint zijn avontuur op het kerkhof met alleen een simpel zwaard tot zijn beschikking. Maximo kan wel powerups verzamelen waarmee hij nieuwe moves kan doen. Hij kan ook een schild pakken dat hij naar vijanden kan gooien.

Er zijn echt mad veel powerups en naar mate je langer speelt, wordt het steeds interessanter om grote tegenstanders tegen te komen. Wel moet ik er bij zeggen dat de taktiek soms een beetje verloren gaat op het moment dat je oog in oog staat met vijf of zes vijanden, dan is het echt gewoon beuken geblazen.

COMPLIMENTEN

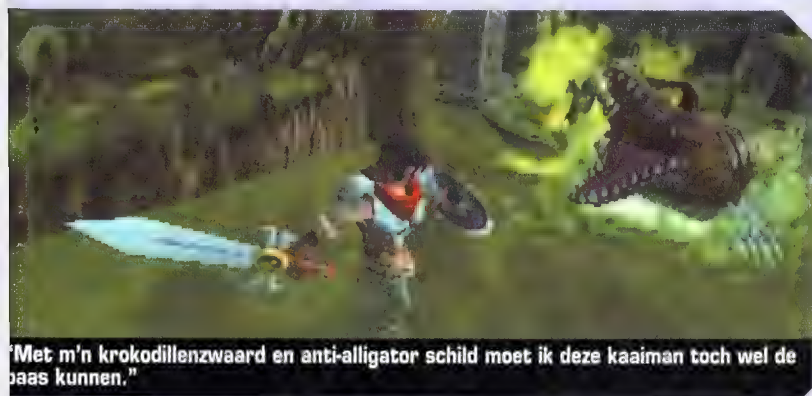
Maximo is een platformgame en ondanks dat het 3D is, is er eigenlijk weinig veranderd sinds de dagen van Ghosts 'n Gobblins. Dat komt niet zozeer doordat de makers zo veel gejat hebben maar omdat de makers respekt hebben getoond voor wat zichzelf al eens bewezen had.
Zo is het bijvoorbeeld nog altijd zo dat Maximo onderdelen van zijn harnas verliest naarmate hij meer hits te verduren krijgt. Dit gaat zo ver dat ie op een gegeven moment in zijn onderbroek loopt, net zoals het riddertje in Ghosts 'n Gobblins.
Al spelend duurt het niet lang voordat je de vergelijking met Jak & Daxter zal maken en dat is misschien wel een van de grootste complimenten die ik Maximo kan geven want zoals je weet, hebben wij Jak & Daxter hoog zitten hier op de redactie.

BIJZONDER

In de eerste plaats is het spel eigenlijk met net zoveel gevoel voor perfektie en detail gemaakt. De graphics zijn heel erg mooi en keer op keer word je weer getrakteerd op die zo kostbare ooh en aaah momenten. Ik durf het bijna niet te zeggen maar de animatie in Maximo is beter dan alles wat ik tot nu toe op de PlayStation 2 heb gezien. Niet alleen is het gewoon mooi, het is ook met soul gemaakt. Maximo leeft en hij leeft in een totaal overtuigende wereld die je gelijk zult missen als je de PlayStation 2 uitzet.
Op het gebied van de gameplay is Jak & Daxter net een beetje beter omdat in die game de battles wat meer tot hun recht komen. In Maximo heb je vaak het idee dat je maar wat doet en in de laatste levels gebruik je nog min of meer dezelfde moves als toen het spel begon. Dat komt omdat je eigenlijk geen tijd hebt om de moves te leren naarmate je ze krijgt. Ik vond dat in het begin vervelend maar uiteindelijk is het een reden geworden om het spel een tweede keer uit te spelen en dat is iets dat mij zelden overkomt bij een platformgame.

VERSTAND

Maximo is niet alleen een tribute aan Ghosts 'n Gobblins maar het is ook een eerbetoon aan gameplay zelf. Iedereen zal kunnen genieten van de ongecompliceerde en pretentieloze avonturen van dit riddertje en het hoge tempo waarin de verwikkelingen zich afspelen, steekt schril af tegen de vaak vergezochte plots van onzin-games waarvan we er hier maandelijks zoveel van ontvangen. Ondanks alle klassieke elementen voelt Maximo toch fris en nieuw aan; alsof het hele concept net voor 't eerst bedacht is. Dank aan de nieuwe Amerikaanse Capcom studio en ik denk dat we daar in de toekomst nog veel van gaan horen want die gasten hebben echt verstand van games maken. Amen.



"Met m'n krokodillenzwaard en anti-alligator schild moet ik deze kaaiman toch wel de baas kunnen."

WRESTLING GAMES
VECHTEN TEGEN DE BIERKAAI?

Je houdt van wrestling of je haat het; een tussenweg bestaat niet. Precies dat sentiment zorgt ervoor dat wrestlinggames zeer slecht gecovered worden in de Benelux. Men vindt het nep. Dit in tegenstelling tot de VS, waar dergelijke spellen altijd een dikke hit zijn en vaak de covers sieren. Boris en J.J. trokken zich niets aan van de 'nuchterheid' in de Lage Landen en pakken uit met een vier pagina's dikke special.

XBOX — THQ / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.thq.com

VERWACHT: Q2 2002

Raw is War wordt kwa graphics verreweg de mooiste wrestlinggame ooit gemaakt. Het is alleen de vraag of de gameplay ook kan overtuigen.

RAW IS WAR

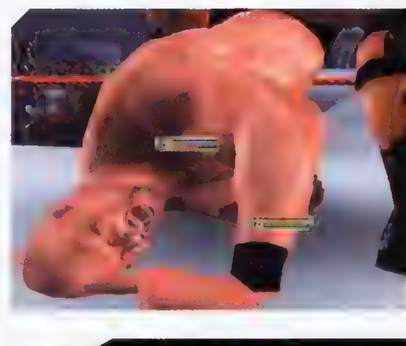
Strakke graphics zijn belangrijk bij wrestlinggames, misschien nog wel belangrijker dan bij de meeste andere genres. Je speelt immers niet met inwisselbare spierbonken maar met bekende wrestlers en die wil je dan herkenbaar in beeld zien.
Nou, dat zit wel snor bij Raw is War. De game van developer Anchor (bekend van het mooie, maar matig speelbare Ultimate Fighting Championship op de DC en straks ook op de Xbox) is al een tijd als demo speelbaar in de Amerikaanse winkels en alle gamers zijn het er over eens: dit spel kickt grafisch de ass van Smackdown 3. Verwacht dus griezelig herkenbare sterren, 3D publiek, prachtige motion capturing en bloed dat natuurgetrouw van de gezichten afdruipt!
Naar verluidt zullen er vijftig WWF wrestlers op het roster van dit spel staan en dat zijn zo'n beetje alle bekende gasten. Het aantal matches is wat minder uitgebreid als bij Smackdown 3 (ruim zeventig verschillende) en ook de Season mode wordt naar verwachting minder groot.
De diverse kampioenschappen en de verschillende teammatches zitten er echter allemaal in. RiW floreert in de Exhibition mode. Je daagt een tegenstander uit en rost hem in of buiten de ring tot pulp. Gebruik daarbij je hoofd, vuisten, benen (vele honderden verschillende moves) en verder alles wat je onderweg tegenkomt



(honderdvijftig verschillende items). Je kunt alleen de ring in gaan of maximaal met zijn zessen voor een potje Royal Rumble en King of the Ring. Tenslotte wordt de entree van de wrestlers spectaculair vormgegeven dankzij de opkomsten die in-game verwerkt zijn (Undertaker met motor).
De strijd tussen Smackdown 3 en RiW gaat close worden, let op onze woorden.







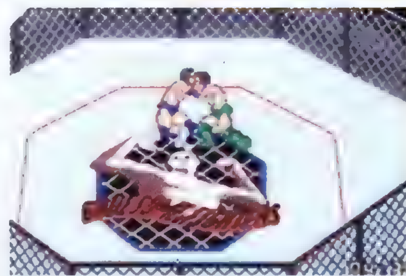
SHORTS

Bam! Entertainment / Ubi Soft / Tel: 035-5286310 / www.bam4fun.com — GAME BOY ADVANCE

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
7	10	9	83

FIRE PRO WRESTLING

Waarschuwing! Een ieder die houdt van wrestlinggames waarin je kunt button-bashen, moet dit spel stijf links laten liggen. Als je niet bereid bent om tijd in Fire Pro Wrestling te steken, zul je geen battle winnen en mogelijk zelfs geen enkele move maken.
Al vanaf de SNES houdt FPW honderdduizenden Japanners in z'n greep. In de VS en Europa was het spel echter nooit verkrijgbaar, eenvoudigweg omdat het veel te moeilijk was voor ons ongeduldige westerlingen.
Ga maar na; onder de vier knoppen bevinden zich 1200! verschillende bewegingen. BAM! is er namelijk in geslaagd echt elke move uit het worstelen in het spel te verwerken. En die moves maak je niet door zo snel mogelijk op de knoppen te rammen, je moet precies op tijd drukken anders neemt de tegenstander de move over Het komt daardoor op taktiek aan. De honderdvijftig (niet echt bestaande) worstelaars worden namelijk ook nog eens moe als ze te veel doen en er is geen energiemeter. De worstelaar wordt gewoon zichtbaar vermoeid en zal op een gegeven moment, net als in het echt, nauwelijks nog moves maken.
De replay waarde komt verrassend genoeg niet uit de multiplayer maar van de geavanceerde en uitgebreide singleplayer. Ga je tegen een vriendje gamen, dan wordt het toch weer button-bashen en daarmee verloochen je de klasse van dit spel.





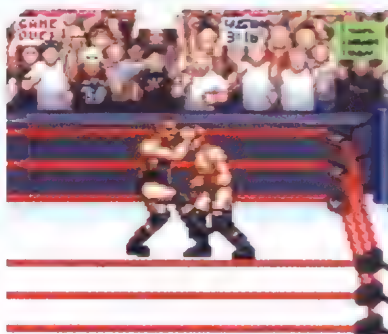


THQ / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.thq.com/wwf_roadtowrestlemania — GAME BOY ADVANCE

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	7	6	68

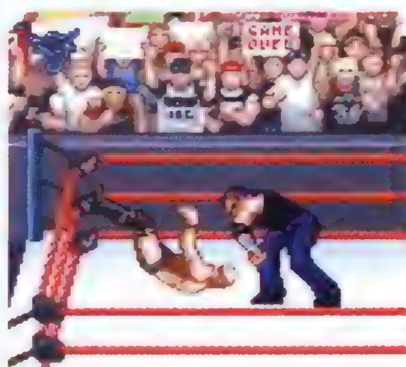
WWF ROAD TO WRESTLEMANIA

WWF Road to Wrestlemania blaast Fire Pro Wrestling grafisch de ring uit.
Je speelt met 25 echte WWF gasten (The Rock, Stone Cold Steve Austin, Kane...) en ze zijn op het scherm goed herkenbaar.
Bij elke wedstrijd krijg je verder een strak intro te zien met coole stemmen en fraaie foto's. Is toch leuk als je jouw GBA'tje "If you smell what The Rock is cooking" hoort uitkramen.
Zijn de grafische power en de echte worstelaars ontegenzeglijk een pluspunt, op het gebied van de gameplay zakt RTW door het ijs.
Met de modes zit het nog wel snor: de bekende gevechten (Royal Rumble, King of the Ring) en een Season mode (niet in FPW) zijn aanwezig.
Bij de besturing gaat het echter fout. Er zijn ten eerste veel minder moves, met een paar bewegingen per worstelaar ben je er wel.
Daarnaast is WWF Road To Wrestlemania een regelrechte button-bash aangelegenheid. Er zit weinig consistentie in het moment waarop je bijvoorbeeld met de A-knop (grijpen en werpen) iemand vast kan pakken en dus sta je als een gek op die knoppen te rammen. Verder bewegen de worstelaars niet echt super fraai.
RTW is een grafisch oké spel dat matig speelt. Ik verwacht dan ook dat, mede gezien de matige cijfers die de game inmiddels in de Verenigde Staten heeft gekregen, THQ binnen afzienbare tijd met een betere versie komt.









PLAYSTATION 2

Yuke's / THQ / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.thq.com

SCORE 79 | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

De WWF komt naar de PS2 in de vorm van Just Bring it! Het is de langverwachte next gen incarnatie van wat toch wel de grootste speler in het wrestling genre genoemd mag worden.

WWF SMACKDOWN: JUST BRING IT

In Amerika is het ondertussen bekend; gamers houden van wrestling en 90% van het publiek tijdens de matches, heeft thuis een PlayStation staan. Geen wonder dat wrestlinggames altijd goed vertegenwoordigd zijn in de schappen want wrestling is big business in Amerika en gelukkig waait er ook regelmatig wat deze kant op.
Smackdown: Just Bring It! is alweer de derde Smackdown game en de eerste op een next gen platform. Opvallend is dat developer Yuke's nog altijd precies dezelfde engine gebruikt voor de Smackdown serie en dat is goed te zien.
Natuurlijk zijn de graphics iets beter dan op de PSX maar niet heel veel beter. Vreemd genoeg zijn sommige in-game sequences echt super vet maar dan ziet het publiek er weer belabberd uit. Ook de animatie van de worstelaars is erg wisselvallig; gezichten zijn erg mooi en alle characters zijn herkenbaar maar bijvoorbeeld het haar van Chris Jericho bestaat uit twee simpele bitmaps (haar op schouders en haar in de lucht) die afgewisseld worden. Best nep eigenlijk voor zo'n high profile game want met de PS2 kun je echt wel wat meer doen dan dit.







SCHEIDSRECHTER

Kwa gameplay is er niet al te veel veranderd sinds de vorige Smackdown. De kleine verschillen die er zijn, zitten 'm in de finishing moves die de spelers nu hebben gekregen en de rol van de scheidsrechter. Tijdens de match kun je de scheidsrechter ook even onder handen nemen maar houd er wel rekening mee dat hij daarna heel erg partijdig wordt (in jouw nadeel natuurlijk). Nog toffer is dat de scheids echt lau wordt als je Tag Team speelt en de ring in gaat. In de vorige Smackdowns was op een gegeven moment je tijd op en moest een speler de ring uit maar deze keer zal de scheidsrechter je persoonlijk de ring uit werken. Je gaat echt lachen als je dit voor het eerst ziet en het is eigenlijk alleen jammer dat het halfgare commentaar niet goed inspeelt op dit soort gebeurtenissen. Het zal sowieso niet lang duren voordat je de optie gebruikt om het commentaar uit te zetten want het is allemaal niet veel soeps.

STORY MODE

THQ doet zijn best om te benadrukken dat in Smackdown: Just Bring It! Bijna het hele vorige seizoen te spelen is, helaas is het allemaal maar half uitgewerkt. Misschien volg je de WWF op de voet en herinner je je het melk truck incident tussen Kurt Angle en Stone Cold. Dat was dikke shit op TV maar is totaal verkracht in het spel.
Bovendien is de Story mode erg voorspelbaar en begint elk spel met Vince McMahon die je de kans biedt om voor een Tag Title te gaan. Als je dit niet aanvaardt dan ga je eigenlijk automatisch voor de WWF Title, zelfs als je met de wacke Billy Gunn speelt, dat kan natuurlijk niet.
Al met al moet ik toch de conclusie trekken dat Smackdown: Just Bring It! net niet dat brengt dat de meeste die hard wrestling fans er van verwacht zullen hebben.

TOP 5 WRESTLING STARS BORIS

1. Andre The Giant (je weet toch)
2. The Undertaker (moeilijk, moeilijk)
3. King Kong Bundy (alleen die naam al)
4. The Rock (dat oog doet het 'm)
5. Trish Stratus (lekkerste wijf van de WWF)



TOP 5 WRESTLING STARS J.J.

1. Goldberg (de kracht)
2. The Rock (de spieren)
3. Hulk Hogan (zo fout als het maar kan)
4. Rob Van Damme (de moves)
5. Hacksaw Jim (de huil en het houtblok)



ALLTIME WRESTLING GAMES TOP 5

1. Rock 'n Wrestle (Commodore 64)
2. Ultimate Fighting Championship (Dreamcast)
3. WWF Wrestlemania 2000 (N64)
4. WWF No Mercy (N64)
5. WWF Smackdown (PSX)



TOP 3 DREAMCAST

1. WWF Attitude: Get it (grafisch mooi, mindere gameplay)
2. ECW: Hardcore Revolution (beetje zelfde kwaliteit als Attitude)
3. WWF Royal Rumble (wel heel erg arcade)



Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.acclaim.com
PLAYSTATION 2

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
7	4	4	35

LEGENDS OF WRESTLING

The Rock en Goldberg zijn nú de grote jongens maar vroeger waren het echte mannen die hun stempel drukten op de WWF. Acclaim brengt ons terug naar de gouden eeuw van het worstelen in Legends of Wrestling

Elke keer als ik de WWF voorbij zie komen op TV, kan ik het niet laten om af en toe terug te denken aan de hoogtijdagen van Hulk Hogan, Andre the Giant, The Junk Yard Dog, Rowdy Piper en ga zo maar door.
En ik ben niet de enige; er zijn nog vele miljoenen old skool wrestling fans die heimwee hebben naar het spectaculaire gebeuk zonder al te veel commerciële rimram eromheen. Acclaim voelde dat goed aan toen ze besloten Legends of Wrestling uit te brengen waarmee ze beloofden alle liefhebbers nog één keer mee terug te nemen naar die vroege jaren 80 toen Sky Channel ons elke dinsdagavond trakteerde op twee uur lang WWF aktie.
Legends of Wrestling zou letterlijk alle grote wrestling sterren ooit samenbrengen in één game. Hmmm, zucht, dat leek bijna te mooi om waar te zijn.

WAKKER

En inderdaad blijkt het te mooi om waar te zijn want dit Legends of Wrestling zuigt aan alle kanten. Natuurlijk omdat Acclaim vrijwel nooit goede wrestlinggames uitbrengt en daarnaast ontbreekt de letterlijk en figuurlijk grootste ster!
En dan ben ik nog niet eens begonnen over de bedorven gameplay die van geen kanten klopt. Deze game is gewoon gemaakt voor button-bashers want het is bijna onmogelijk om iets anders met de characters te doen.
De developers hebben gekozen voor een systeem waarbij de basis zit in het vastpakken van de tegenstander. Deze pak je dus vast en vervolgens probeer je zijn benen te breken of zo. Als je timing niet goed is, neemt de andere speler de greep over en kan hij jou proberen op de grond vast te pinnen.
Enfin, een half uurtje later ben je nog steeds grepen aan het uitwisselen met de tegenstander en kom je tot de conclusie dat zijn krachtmeter nog maar half leeg is, net zoals je eigen krachtmeter. Ben je nog wakker?

DROEVIG

Ja, dat werkt dus niet en ik begrijp niet dat men bij Acclaim werkelijk denkt dat het leuk is om potjes van een half uur te spelen waarin werkelijk niets gebeurt. Droevig eigenlijk dat een idee dat zo goed is, zo lamlendig wordt uitgevoerd.
Maar het is nog niet zo droevig als





het ontbreken van mijn alltime favorite wrestler Andre the Giant. Deze inmiddels overleden worstelaar die werkelijk een reus was, had zeker een plekje verdiend tussen de grote worstelaars van weleer. Het is een belediging en het demonstreert dat de makers bij Acclaim Studios in Salt Lake City echt geen fuck verstand hebben van wrestling.
Ik was geschokt toen ik in een persbericht alle 42 worstelaars van







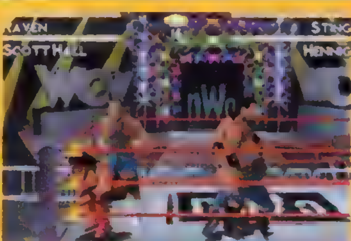
Legends of Wrestling zag en Andre The Giant er niet tussen zat. Deze game kun je dus beter links laten liggen.

PC EN WRESTLING

PC en wrestling, dat is eigenlijk een triest verhaal. De wrestlinggames op de PC zijn op de vinger van een hand te tellen en dan wel op een hand die oud & nieuw niet schadevrij is doorgekomen.
We weten niet waar het aan ligt, maar PC gamers diggen wrestling niet of ze worstelen allemaal op een console (al kun je dat misschien wel zeggen over vechtspellen in het algemeen).
Denken we aan wrestlinggames op de PC dan herinneren we ons eigenlijk alleen nog WCW Nitro, een spel van THQ uit 1998 dat aan alle kanten rammelde.
Na ja, laten we het maar zo stellen: PC gamers worstelen vermoedelijk liever met patches en drivers.

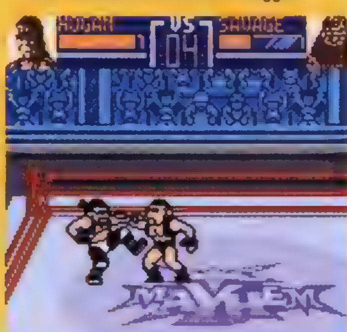
WRESTLING SITES

Omdat het Powerweb nu niet bepaald overloopt van het worstelnieuws en ook de andere Nederlandse gamessites deze in hun ogen neppe sport negeren, hier een tweetal links naar sites die American Wrestling wel serieus nemen. www.sports-gaming.com/fighting/ http://swc.sports-gaming.com



TOP 5 GBC

1: WCW Mayhem (goed maar beperkt)
2: World Wrestling Federation Attitude (krappe voldoende)
3: WWF Wrestlemania 2000 (nog net oké)
4: WWF Betrayal (matig en te kiddie)
5: ECW Hardcore Revolution (bagger)



WWF WRESTLEMANIA OP NGC

Natuurlijk zal een wrestlinggame niet ontbreken op de GameCube en logischerwijs is ook dit keer THQ de uitgever, ze hebben nu eenmaal de rechten op de WWF.
Al te veel hebben ze nog niet losgelaten over het spel.
Over de worstelaars hoef je je in ieder geval geen zorgen te maken; de WWF-licentie zorgt ervoor dat alle sterren er in zullen zitten.
WWF Wrestlemania moet in de lente van 2002 klaar zijn.
De game zal gemaakt worden door AKI, de developer van Wrestlemania 2000 en dat spel was oké. AKI heeft de kit al dik een half jaar in bezit, dus een rush klus wordt het niet.

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

Jongens (en meisjes) ik heb er mijn buik van vol. Al die grafische hoogstandjes, zoveel polygonen per seconde, ultra snelle framerate, kom het maar op. Ik laat de battle of the giants (PS2, NGC en Xbox) maar over mij heen komen. In de tussentijd neem ik even gas terug en sluit ik mij op met mijn vertrouwde grijze PSX en Final Fantasy IX.
Tot volgende maand, Game on.

JEROEN



STUUR JE EEUWIG LEVEN POST NAAR:

POWER UNLIMITED
EEUWIG LEVEN
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

VOOR SPOEDGEVALLEN KUN JE TERECHT BIJ:

Nintendo Spellijn:
Nederland: 0909 - 04 90 444 (0,45 Eurocent per minuut)
België: 0900 - 10 800

Sony PlayStation Lijn:
Nederland: 0909 - 90 00 000 (0,45 Eurocent cent per minuut)
België: 0900 - 00 000

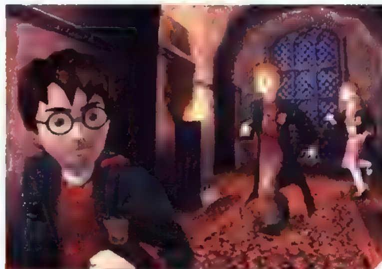
HARRY POTTER EN DE STEEN DER WIJZEN

Tik de volgende woorden om de cheats te aktiveren.

Tekst	*Resultaat*
harydebugmodeon	Debug mode
harrygetsfullhealth	Volle gezondheid
harrysuperjump	Super jump
harrynormaljump	Big jump
harrytriggercheat	Vijftien smekkies in alle smaken
harrykoresh	Invincibility
harrykorwalk	Stil lopen

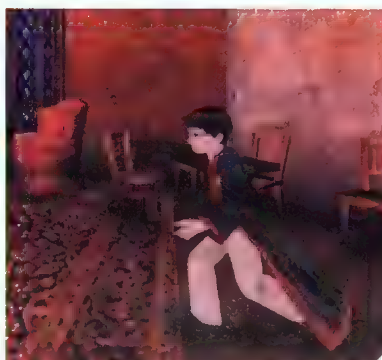
Harmen Fijn | Groningen





CHECK DE CHEATS VOOR:

Batman Vengeance	GBA
GTA3 walkthrough deel 2	PS2
Half-Life	PS2
Harry Potter en de steen der wijzen	PC
James Bond 007: Agent Under Fire	PS2
Metal Gear Solid 2	PS2
Return to Castle Wolfenstein	PC
Super Streetfighter 2 Turbo Revival	GBA
Tony Hawk Pro Skater 3	PS2
Ecks VS. Sever	GBA

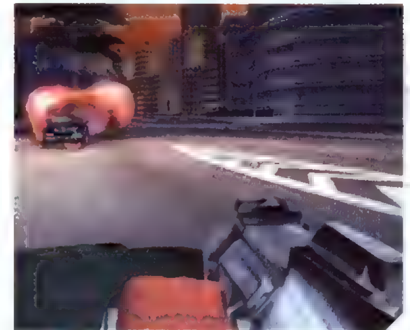


PS2

JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE







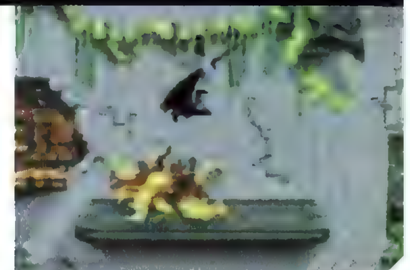
Unlimited Health
Hou L1+R2 ingedrukt en tik ↑, ↓, ○, ○, ↓, ↓, ↓, ←, ○ tijdens het main menu scherm. Begin het spel en pauzeer het. Dan hou je ↓ en L2 + R1 ingedrukt en toets ○, ○, R2, ○, L1, □, □, ○.

Unlimited Rocket Launchers
Hou alle schouderknoppen ingedrukt en tik ↑, ↓, ←, →, ○, ○ en □ tijdens het main menu scherm. Start een game en pauzeer. Tik vervolgens: ○, □, R1, □, ↑, ○, ↓, ←.

Alle Wapens
Pauzeer de game en houd L1+L2 ingedrukt en toets. ✕, ✕, ✕, ↑, ↓, ○, →, ↑, ↓, ○.

GBA

BATMAN VENGEANCE



PASSWORDS

Voor het verhaal
1. GOTHAM
2. BATMAN
3. BARBARA
4. GRAYSON
5. ROBIN
6. TIM
7. BATGIRL
8. FRIES
9. VICTOR
10. ALFRED
11. CATWOMAN
12. JAMES
13. DRAKE
14. HARVEY
15. SELINA
16. BATARANG
17. BRUCE
18. QUINZEL
19. JACK
20. EDWARD

Voor de Missies
1. ARKHAM
2. WAYNE
3. AMY
4. NYGMA
5. GARRIE

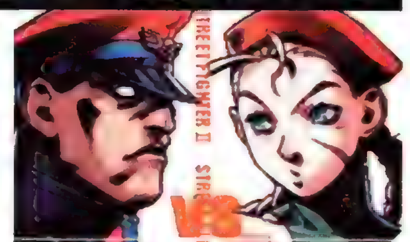
Mitchell Broere | Zevenbergen

GBA

SUPER STREETFIGHTER 2 TURBO REVIVAL

Als je 5000 VS points hebt krijg je Akuma/Gouki.
Als je 9999 VS points hebt krijg je Shin Akuma/Shin Gouki.
Als je 8000 VS points hebt krijg je een gallery van foto's van alle spelers.

Maarten Post | Internet



TIP VAN DE MAAND

PS2

TONY HAWK PRO SKATER 3

Alle cheats: Select Cheats en voer backdoor in.
Alle karakters: Select Cheats en voer YOHOMIES in.
Alle video's: Select Cheats en voer Peepshow in.
Alle Levels: Select Cheats en voer roadtrip in.
Darth Maul: Speel Career mode een keer uit en daarbij alle 54 goals en haal de 3 gouden medailles.
Demoness: Speel career mode tien keer uit etc.
Kelly Slater: Speel 'm acht keer uit.
Neversoft Eyeball Man: Eenentwintig keer.
Officer Dick: Vier keer.
Ollie, the Magic Bum: Zeventien keer.
Wolverine: Twee keer.
Private Carrera: Vijf keer.

Verborgen Levels

Burnside level: Speel Career mode zes keer uit, alle 54 goals en haal de 3 gouden medailles.
Roswell level: Speel Career mode negen keer uit etc.
Warehouse level: Drie keer.

Tony's zonen

Vul bij het create a skater screen de volgende namen in. Riley Hawk of Spencer Hawk. De stats van Tony z'n zonen verschijnen nu.

Level cheats

SKATER ISLAND

In het level "Skater Island" staat ergens een piratenvlag (vlakbij een pool). Als je hierop grind gaat er een deur open. Als je daar doorheen rijdt, kom je buiten bij een piratenschip.

TOKIO

In het level "Tokio" staat ergens bovenin een rond ding met een Japans teken erop. Als je hierop grindt, valt het naar achter en ontstaat er een nieuwe skateruimte. Om hier te kunnen komen moet je boven waar de scheidsrechters zitten, zien te komen. Dan moet je links van je (als je naar de rode luchtballon kijkt) op de rails grinden. Als je dan blijft door grinden kom je er misschien wel.

Dave den Teuling | Hoogvliet

PS2

HALF-LIFE

De volgende codes invoeren op het cheat screen.

Invincibility:	←, ■, ↑, ▲, →, ●, ↓, ✕
Unlimited ammunition:	↓, ✕, ←, ●, ↓, ✕, ←, ●.
Slow motion mode:	→, ■, ↑, ▲, →, ■, ↑, ▲.
Invisibility:	←, ■, →, ●, ←, ■, →, ●.
Alien mode:	↑, ▲, ↑, ▲, ↑, ▲, ↑, ▲.
Xen gravity:	↑, ▲, ↓, ✕, ↑, ▲, ↓, ✕.

Tom Sterk | Internet

PC

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Maak een kopie van je snelkoppeling naar de single player mode. Schrijf dan in het pad na het openingszinnetje (na een spatie) +set sv_cheats 1 start dan het spel op en druk dan tijdens het spelen op de ~ type dan de onderstaande codes voor het effect:

Code	Effect
/god	Onsterfelijk
/notarget	Vijanden schieten niet op je
/noclip	Vlieg en loop door muren
/giveall	Geeft je alle wapens en ammo
/give ammo	Geeft je alle ammo
/give armor	Geeft je volle armor
/give health	Geeft je volle health
/give stamina	Geeft je volle stamina
/nofatigue	Oneindige stamina

Niels Verschuur | Internet

GBA

ECKS VS. SEVER

Level	Ecks	Sever
2	EXTREME	SEVERE
3	EXCITE	SURVIVE
4	EXCAVATE	SAVANT
5	EXCALIBUR	SUFFER
6	EXTORT	SULPHER
7	EXPIRE	SERVE
8	EXACT	SEETHE
9	EXHALE	SEVERAL
10	EXHUME	SEVERANCE
11	EXONERATE	SAVAGE
12	EXPEL	SACROSANCT

Multi-player passwords:

VULNERABLE
VORACIOUS
VENDETTA
VIOLATE
VINDICATE
VESUVIUS

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

PS2

METAL GEAR SOLID 2



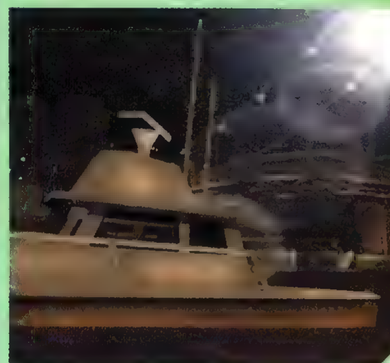


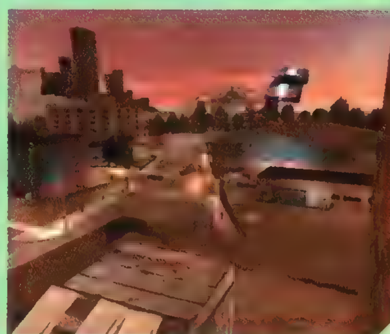
Snake zonder baard
Om van Snake's belachelijke baardje af te komen, moet je met Raiden in de eerste kamer van de "Big Shell" aan een railing bij het water hangen en opzij klimmen tot je in een anders onbereikbare ruimte komt (eentje met een hek eromheen en een onderzeeër erin). Hier ligt een scheerapparaat dat Raiden persoonlijk aan Snake zal overhandigen in een later filmpje.
Dogtags
Houd een bewaker aan door in zijn rug of zij te lopen en dan op hem te mikken. Als de bewaker zich overgeeft, moet je vlak voor hem gaan staan (berg je wapen niet op maar hou ● en ⊗ tegelijkertijd ingedrukt, zodat je kunt lopen met gericht wapen) en met First Person view (R1) op zijn hoofd of kruis mikken. Hij zal gaan beven en uit angst items en een Dogtag overhandigen, als hij er een heeft althans.
Sommige bewakers zijn koppig en zullen niks doen. Schiet in dit geval met een geweer (eentje met echte kogels en het liefst met geluiddemper zodat niemand anders je hoort) op een hand of voet zodat ze alsnog gehoorzamen, of je mikt op hen met een Nikita, Stinger of RGB6, mocht je die hebben.
Een Dogtag is een glimmend kettinkje dat de bewakers om hun hals hebben. Wil je zien of de bewakers er eentje hebben, dan moet je naar hen kijken met je thermal goggles of met een zoom apparaat (camera, Psg1, etc.) en druk op triangle.
Er zijn verschillende Dogtags verkrijgbaar op zowel de Tanker als de Big Shell en in verschillende moeilijkheidsgraden. Dit is wat je er voor krijgt:
30 Dogtags op Tanker: Bandana - oneindige ammo
60 Dogtags op Tanker: Stealth - onzichtbaar (eindbazen zien je nog wél)
120 Dogtags op Big Shell: Stealth - onzichtbaar alleen bruikbaar op de Shell
80 Dogtags op de Big Shell: Bruine pruik - hetzelfde als Bandana maar dan als pruik
160 Dogtags op de Big Shell: Oranje pruik - oneindige gripmeter
361 Dogtags in het hele spel: Blauwe pruik - oneindig lang onder water ademen
Speciale Dogtags
-Schud Olga uit na haar verslagen te hebben
-Mep Snake K.O in de ruimte waarin je een zwaard krijgt en schud hem uit
-Schud Fatman in de Easy mode uit
-Schud de president uit
Verhoog je Gripmeter
Hang aan een railing en druk jezelf op met R2+L2. Wanneer je 100 keer opdrukt zul je een Level 2 Gripmeter krijgen waarmee je langer kunt blijven hangen (herhaal dit om Level 3 te halen).
Fun bij Codec gesprekken
Je kunt met de linker en rechter analoge sticks inzoomen en rondkijken tijdens de Codec gesprekken. Druk eenmalig op R1 en luister goed om de gedachten van Snake te horen.
'Bevries' je vijanden
Schiet op het blauwe uitroepteken dat verschijnt boven een bewaker wanneer hij iets denkt te hebben gezien en hij zal zich niet meer kunnen bewegen.
Cardboard boxes
Je kunt een doos als vervoermiddel gebruiken op de Big Shell door op de transportband van Strut E te klimmen (klim op het kleine platform linksonder in de hoek van de kamer) en in een doos te gaan liggen. Lig nu stil totdat de band stilstaat en stap erop. Je zult nu worden getransporteerd naar een andere Strut, afhankelijk van welke doos je neemt.
Box1: Strut C
Box2: Strut B
Box3: Strut A
Box4: Strut F



Box5: Strut E
Box6: Strut D
Digitale camera
Doe het bovengenoemd truukje met een willekeurige box en je zult ondertussen nog even in een andere kamer stoppen waarin je uit kunt stappen.
In deze kamer ligt een fotocamera die je zult houden wanneer je het spel uitspeelt.
Fun met camera
Maak in de tankermissie foto's van o.a. vrouwenposters en het rechterbeeldscherm in de 2e tankerhold (het is Hideo Kojima!) en Otacon zal er wat grappig commentaar op hebben wanneer je ze naar hem opstuurt via het kleine PC'tje.
Bij het zien van een foto van het Ravenpoppetje en de mannenposter in diezelfde kamer zal hij zelfs denken dat je homo bent! (Tip: schiet eens op het poppetje en hij zal piepschuimballetjes op je afschieten.)
Bekijk het gezicht van Ninja/mr.X
Druk op R2 + R1 + L2 + L1 wanneer je met de ninja staat te praten (nadat hij zegt "I'm like you, I have no name") en hij zal zijn gezicht laten zien (niet doen wanneer je het spel voor de eerste keer uitspeelt, dan is de verrassing eraf...).
Johnny Sasaki!!!
Jawel, hij is weer terug, de zieke gevangenisbewaker uit MGS 1. Mik, wanneer je Ocelot en Solidus af zit te luisteren, naar links vlak onder de vlag van Amerika en je zult horen dat onze grote vriend weer eens maagproblemen heeft...

SOLID Silvio | Mexico




PS2

GTA3 WALKTHROUGH DEEL 2

Deze maand het tweede en laatste deel van de GTA3 walkthrough, met daarin de oplossingen van de missies op zowel Staunton Island als Shoreside Vale, de extra missies en last but nog least de lokaties voor alle 100 hidden packages.

OPDRACHTGEVER
RAY MACHOWSKI

Missie: Silence The Sneak
Taak: Breng een klikspaan om het leven
De eenvoudigste manier om deze job te halen gaat als volgt. De klikspaan zal, nadat je in zijn appartement een granaat hebt gegooid, altijd via dezelfde route wegvluchten: de doorgang naast zijn woning.
Parkeer daar dus een zooitje wagens zodat de weg versperd wordt. Het beste is een grote wagen die niet weg te duwen is. Als je dat gedaan hebt gooi je de granaat door zijn raam. Hij zal weg rijden en vast komen te zitten, gooi nu simpelweg een paar granaten op zijn auto en klaar is kees. Pas wel op voor de cops die op je schieten vanuit de parkeergarage.

Missie: Phil Cassidy's Army Surplus
Taak: Bescherm Phil
Rij naar Phil en loop naar de blauwe cirkel. Na het filmpje loop je naar de grote wagen die geparkeerd staat. Er is naast het gebouw een gang langs de muur, spring via de kisten op de muur. Loop nu naar de grote kisten en spring erop. Spring zo snel mogelijk naar de kist met de bazooka en zet je zelf schrap. Mik alvast op het grote hek want er komen Colombiaanse wagens aan. Zodra je ze ziet, moet je ze bestoken met je bazooka. En de overblijvers schakel je met je guns uit.
Bij Phil kun je terecht voor een hoop sterke wapens. Let wel op dat de Tank niet gekozen kan worden.

Missie: Evidence Dash
Taak: Verzamel al het beeldmateriaal
Er rijdt een pickup met beeldmateriaal. Pak een auto en ram de pickup een paar keer. Iedere keer als je hem goed raakt zal hij iets laten vallen, pak het op en ram hem weer net zolang tot er een berichtje in beeld komt dat je het beeldmateriaal en de wagen waarin jij rijdt moet slopen. En dat slopen mag op verschillende manieren.

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

Missie: Gone Fishing
Taak: Schakel Ray's partner uit
De knakker vist in een boot. Steel een politieboot en schiet Ray's partner overhoop. Het enige waar je rekening mee moet houden is dat je de bommen ontwijkt die de knakker naar jou gooit. Voor de rest moet je hem gewoon achtervolgen en schieten.
Als het je lukt zal de boot ontploffen, heb je wat langer nodig dan kan het zijn dat hij op het strand terechtkomt en uit zijn boot stapt en het op een rennen zet. Doe hetzelfde en schakel hem uit.

Missie: Plaster Blaster
Taak: De klikspaan van je eerste missie leeft nog; schakel hem alsnog uit
Hui wordt vervoerd in een ziekenwagen. Ram de ziekenwagen net zolang totdat de klikspaan eruit dondert. Let erop dat je met deze aktie de politie op je nek krijgt.
Als de klikspaan eenmaal uit de wagen is gevallen, bezoek dan even de Pay and Spray shop. Het kereltje blijft nog wel even liggen. Ga dan terug naar het mannetje en gooi er een paar granaten op.

DONALD LOVE

Missie: Liberator
Taak: Haal de Sensei van Donald op
Steel een Colombiaanse bende wagen of haal er een bij de construction yard. Rij naar de plek waar je de sensei moet ophalen. Rij naar binnen en rij de Colombianen omver, spring uit je auto en pak je machinegeweer.
Loop naar de garagedeuren en houd R1 ingedrukt, als het deurtje omhoog gaat schiet je de gasten die binnen zitten dood. Maar pas op dat je niet de sensei doodschiet. Deze wordt namelijk bewaakt door een Colombiaan. Nadat de sensei in je wagen zit, lever je hem af bij Donald Love.

Missie: Waka Gashira Wipeout
Taak: Dood Kenji Kasen
Steel weer zo'n Colombiaanse car. Rij ermee naar de parkeergarage. Rij helemaal naar boven waar de hele Japanse maffia staat. Kenji is de man met de pijl boven zijn hoofd. Mik dan ook alleen op hem en niet op de anderen.
Zorg ervoor dat als je omhoog komt, je aan de kant omhoog komt met de limo's. Op deze manier kun je Kenji makkelijker te grazen nemen. Als hij dood is moet je het Newpoort gebied verlaten.

Missie: A Drop In The Ocean
Taak: Verzamel alle pakketjes die het vliegtuig dropt
Rij zo snel mogelijk naar de Rode stip. Er zal nu een vliegtuig over je hoofd vliegen, volg het en vaar over de objekten heen die naar benenden worden gegooid. Als je ze allemaal hebt, heb je 5 sterren op je wanted level.
Leg aan bij een steiger en jat een auto. Het beste is om je boot bij de Yakuza aan te leggen, daar een Yakuza Stinger te jatten en zo snel mogelijk naar de Pay and Spray te rijden om van je wanted level af te komen. Rij hierna rustig naar Donald Love.

STAD: SHORE SIDE VALE

DONALD LOVE (2)

Missie: Grand Theft Aero
Taak: Haal een pakje op voor Donald
Bij de luchthaven aangekomen, sta je al snel bij een hangar met alleen maar Colombiaans tuig. Pak meteen je zwaarste geschut tevoorschijn. Als je zuinig gedaan hebt met de snipergun is deze missie een eitje. Parkeer je wagen en gebruik deze als beschutting. Mik en zoom in op die koppies en knal ze maar af.
Spring in het vliegtuig en je ziet dat er geen pakje is. Loop naar de wagen die nog voor de hangar staat en je wordt verwezen naar de construction yard. Deze wordt zwaar bewaakt door Colombianen. Ga het openstaande gebouw in en loop een rondje. Pak weer je snipergun en schiet een paar gasten vanaf die plek neer. Ga nu door de voorkant naar binnen maar drop eerst een paar handgranaten zodat de grootste dreiging weg is en schiet het overgebleven tuig dood. Stap de lift in en een tussenfilmpje laat zien dat je nog steeds favoriet bent bij de Yakuza en je ex is er ook nog steeds.

Missie: Excort Service
Taak: Zorg ervoor dat de sensei van Donald niets overkomt
Deze missie is lastig, zorg dat je een beetje een stevige wagen hebt en rij achter de securicar aan. Ram alle Colombiaanse gasten in hun wagens aan de kant. Hou het vol totdat de wagen op de plaats van bestemming is aangekomen.
Een andere mogelijkheid is vijf minuten iets anders doen als je de missie hebt aangenomen. Het schijnt dat als je niet aanwezig bent, de gasten de wagen niet aanvallen. Na de vijf minuten rij je gewoon over de brug naar het eiland. Je zult de wagen daar zien en hij zal bijna bij zijn plek van bestemming zijn.

Missie: Decoy
Taak: Hou de politie bij Donald en zijn vrienden vandaan
Je pakt een securicar en the hell breaks loose. Je hebt 6 sterren en je moet drie minuten lang rondrijden zonder kapot te gaan. Het beste is om richting de brug te rijden naar Staunton. Onderweg kun je een aantal politiewagens van de brug af duwen. Het is een redelijk makkelijk klusje.

ASUKA KASEN

Missie: Bait
Taak: Leid de deathsquad in een val
Neem een snelle wagen en lok de gasten in een val. Rij naar de gasten toe en als ze je zien, rij je snel naar de plek van de val. Blijf de gasten een klein stukje voor anders willen ze zich nog wel eens omdraaien en kun je weer overnieuw beginnen. Je moet ze in de val lokken anders is je missie niet geslaagd.

Missie: EsDruko-2-Go
Taak: Sloop de negen koffiehuizen
Als je het eerste koffiehuis raakt start de timer (acht minuten) en moet je negen koffiehuizen slopen. Ze zijn verspreid over heel Liberty City. Doe het in de volgende volgorde en je zult het redelijk makkelijk redden.
1 Begin bij het koffiehuis voor het Shoreside Vale Hospital.
2 Via de trap omhoog naar de ingang van de metro bij de luchthaven.
3 Ga naar Belleville Park daar staat vlakbij de parkeergarage een koffiehuis.
4 Nog een bij de Credit Union Bank.
5 Sloop de stand vlakbij Bedford Piont.
6 Rij naar de kerk daar staat er ook een.
7 Rij naar het Park en rij er in, daar staat een stand op een heuveltje.
8 Ga nu naar Portland. Daar staat er een vlakbij de docks.
9 Deze staat op de parkeerplaats voor de ingang naar Salvatore's villa.

Missie: S.A.M.
Taak: Schiet een vliegtuig uit de lucht en verzamel de pakjes
Zorg voor een snelle wagen (Kazuya Stinger), genoeg ammo voor je bazooka (haal hem desnoods bij Phil) en rij naar de steiger met de boot. Vaar vervolgens naar de gemarkeerde boei. Leg aan en stap op de landingsbaan. Rechts van de boei staat een Colombiaan, schiet hem neer (snipe hem).
Verschans je recht voor de boei en haal je bazooka uit je broekzak. Mik op de boei en wacht tot je het vliegtuigje in je vizier hebt en schiet het neer. Verzamel nu alle pakjes. Let erop dat je een wanted level 5 hebt, dus zoek snel een Spray and Paint shop op in Shoreside Vale. Schiet desnoods de helikopters naar beneden om wat meer tijd te hebben.

CATALINA

Missie: The Exchange
Taak: Lever het wisselgeld in voor het leven van Maria

TIP:
Om de missie makkelijker te maken, stel ik voor om eerst zoveel mogelijk hidden packages te verzamelen zodat je een paar sterke wapens bij je Hide-out hebt liggen.

Voordat je naar Catalani gaat op Shoreside Vale, zorg je eerst dat je genoeg armor hebt. Wapens hebben geen nut want je wordt gestripped van alle wapens.
Catalina is uiteraard niet te vertrouwen en gebiedt haar handlangers jouw te doden. Je mept er een dood en pakt zijn gun. Ren nu naar rechts en pak de wagen. Rij een paar Colombianen dood, pak hun guns en pak vervolgens de wagen die in de garage staat.
Als je nu door de poort naar buiten rijdt, zie je dat de helikopter wegvliegt, volg hem echter niet direkt maar neem de snellere route naar de dam. Dat betekent je eerst ff de snelste weg moet vinden, eerst over de brug en dan richting dam, rechts staat een blokkade van Cartel wagens. Heb je nog dope wapens bij je Hide-out liggen (als je genoeg hidden packages hebt verzameld) haal deze dan eerst op.

Rij naar de blokkade, schakel de gasten uit. Pak de guns (AK-47). Loop door en ga vlak voor de blokkade even de heuvel op, daar ligt een snipergun. Schakel nu de tweede blokkade uit door de wagens op te blazen. Pak de M-16 die ze laten liggen. Schakel de overige mannen uit. Pas op voor de snipers in de torens. Als je vlakbij de laatste blokkade bent zal de helikopter opstijgen. Ren nu naar het platform en schakel iedereen op je weg uit. Pas op dat je Maria niet raakt. Pak de Grenade launcher links van Maria en schiet de helikopter uit de lucht. Pas op, je hebt maar twee rockets.

Geniet van het eindfilmpje. De game is echter niet voorbij, je kan gewoon door blijven spelen en bijvoorbeeld alle extra missies spelen die ik hieronder heb neer gezet.

EXTRA MISSIES

PORTLAND

EL BURRO

Missie: Turismo
Taak: Steel een auto en race tegen de Diablo gang
Het beste is om maar meteen een Diablo wagen te stelen en dan naar de plaats waar de race plaatsvindt te rijden.
Als de klok aftelt geef dan niet meteen gas, wacht even omdat de andere auto's een chaos veroorzaken. Rij nu zo snel je kunt naar de verschillende checkpoints.

Missie: I Scream You Scream
Taak: Pak een bom, steel een ijscowagen en breng hem naar de vastgestelde plek
Vrij simpel eigenlijk. Als je de wagen hebt, rij je naar de plaats en zet je de jingle aan. Stap uit en ga op een veilige plaats staan. Wacht nu tot alle bendeleden er zijn en breng de bom tot ontploffing.

Missie: Trail By Fire
Taak: Vind de vlammenwerper en steek een aantal Triad gasten in de fik
Volg het ikoontje naar China Town en pak de vlammenwerper, nu heb je oneindig veel ammo en is het zaak om dertig Triads in vuur en vlam te zetten binnen drie minuten. Loop tijdens het fikken een paar keer heen en weer om ervoor te zorgen dat er genoeg Triads in jouw gebied zijn.

Missie: Big 'N Veiny
Taak: Neem een El Burro busje en verzamel de losse tijdschriften
Het is nu een kwestie van zo snel mogelijk crossen Je hebt maar een paar seconden om de tijdschriften te verzamelen.
Ram desnoods tegenliggers van de weg, doe alles wat jij noodzakelijk acht om alle tijdschriften te verzamelen. Laat je er een liggen dan is het gedaan met deze opdracht.

STAUNTON ISLAND

KING COURTNEY

Missie: Job Discription
Taak: Race tegen een aantal gasten en verzamel genoeg checkpoints
De checkpoints verschijnen op willekeurige plaatsen, zorg dus dat je een snelle wagen onder je kont hebt om de meeste checkpoints te bemachtigen.

Missie: Uzi Rider
Taak: Kill vijf Diablos zonder je wagen te verlaten
Rij naar Portland en ga naar het Diablo terrein en kill vijf Diablo gasten zonder dat je jouw wagen verlaat. Je kan ze op verschillende manieren killen, of door middel van een drive-by shooting of door ze te overrijden.

Missie: Gangcar Round-Up
Taak: Steel een Maffia Sentinal, Yakuza Stinger en een Diablo Stallion
Lekkere makkelijke missie waarvoor je redelijk betaald krijgt. Zorg er wel voor dat je genoeg armor hebt omdat je niet echt vrienden bent met de maffia en de Diablo. De Yakuza wagen steel je gewoon bij de parkeerplaats van hun hoofdkwartier.

Missie: Kingdom Come
Taak: Je moet iets ophalen
Als je op de plek van bestemming aankomt blijkt het een val te zijn. Een paar gestoorde gasten spelen kamikaze piloot en rennen op je af met een setje bommen om hun middel. Je moet ervoor zorgen dat de busjes waar ze uit komen opgeblazen worden.
Nadat het eerste kereltje achter je is opgeblazen, geef je gas en rij je in op het busje dat achter je staat, stap uit je auto en zet het op een lopen. Ren van de parkeerplaats af, de gasten zullen je niet achtervolgen. Nu kun je op je gemak wat guns en handgranaten gaan halen. Neem de tijd om de twee overige busjes op te blazen.

SHORESIDE VALE

D-ICE

Missie: Uzi Money
Taak: Kill twintig Purple Nines in twee minuten, door middel van een drive-by shooting
Rij en beetje rond in je wagen en schiet zoveel mogelijk kerels in paarse jasjes neer met je uzi terwijl je in een auto zit.
Na twintig mannen gekilled te hebben is het einde missie.

Missie: Toyminator
Taak: Blaas drie securicars op met behulp van de speelgoedwagentjes
Je hebt vier autootjes en je moet alle drie de wagens uitgeschakeld hebben wil je deze missie tot een succesvol einde brengen.

Missie: Rigged To Blow
Taak: Haal D-Ice z'n favoriete wagen op en zorg dat de bom eronder vandaan gehaald wordt
Je hebt zes minuten de tijd om deze missie te halen, zorg dus voor een snelle wagen.
Het is nu gewoon zaak om zo snel mogelijk en zonder schade naar de garage te komen. En daarna zonder schade naar D-Ice.

Missie: Bullion Run
Taak: Verzamel pakketjes
Deze missie heef veel weg van de missie voor de Diablos. Verzamel pakketjes (dertig stuks) binnen zes minuten zonder er een te vergeten. In de tussentijd kun je de buit afgeven in de garage. Dat is nodig want hoe meer buit je mee neemt, hoe zwaarder en moeilijker hij te besturen is. Neem daarom voor deze missie een wat zwaardere wagen, een Cartel Cruiser is mij het beste bevallen.

Missie: Rumble
Taak: Kill 9 Nines met een knuppel
Nu is het tijd om te knokken, je moet iedereen killen met je honkbalknuppel anders haal je de missie niet. Deze missie is redelijk makkelijk, gewoon wat gasten oppikken en dan een potje rammen. Easy money.

LOKATIES VAN ALLE 100 HIDDEN PACKAGES

PORTLAND PACKAGES
1: Rij noord aan het eind van de weg in Harwood
2: Harwood, op het dak van Head Radio Station, spring daarop via de rails
3: St. Mark's, bovenop Amco tankstation
4: St. Mark's, binnen in Easy Credit Autos
5: Portland strand, bij Salvatore's villa
6: Op een richel bij Salvatore's villa
7: Achter Hepburn Heights Towers
8: Op de parkeerplaats bij de El Burro telefoon in Hepburn Heights
9: Tussen een paar bomen in Hepburn Heights
10: Een blokje ten zuiden van Amco tankstation op een kleine parkeerplaats
11: Het gebouw dat uitkijkt op de grote bouwterrein in St. Mark's
12: Park in St. Mark's
13: Het dak van het gebouw vlakbij Luigi's Sex Club 7 in Red Light District
14: Het dak van Luigi's Sex Club 7
15: Het dak naast Luigi's Sex Club
16: Metro in Chinatown in de wc
17: Rush Construction Company in Red Light District
18: Lange steeg in St. Mark's
19: Hoeren steeg in St. Mark's
20: Dak van Supa Save in Portland
21: Steeg achter Hong Hung Inc. in Chinatown
22: Chinatown dak
23: Steeg achter Roast Peking Duck in Chinatown
24: Op het terrein van Bitch 'N' Dog Food Factory in Trenton
25: Dak van Liberty Pharmaceutical in Trenton
26: Dak van Portland Docks
27: In een tuin in Trenton
28: Voor Joey's Garage
29: Power Plant in Callahan Point
30: Dak van de sawmill in Trenton
31: Achter Turtle Head Fish Co. in Callahan Point
32: Aan het einde van de pier in Atlantic Quays
33: Eiland ten zuiden van Portland

STAUNTON ISLAND PACKAGES
34: Army Surplus winkel
35: Buiten het stadion
36: Dak van het ziekenhuis
37: Stadium
38: Ten oosten van de universiteit
39: Bouwput
40: Bovenop een klein bruggetje
41: In de Colombian Garage
42: Bouwput
43: Tunnel bij 8-Ball's, die met die zwervers
44: Parkeerplaats
45: Steeg ten zuiden van het stadion
46: Spring van de bochtige brug op een dak
47: Tunnel
48: Basketbal plein
49: Stadium-Shoreside brug
50: Onder Park bridge
51: Einde van South dock
52: Steeg vlakbij Callahan bridge in Newport
53: Museum
54: Pier, ten zuiden van Callahan Bridge
55: Achter het politiebureau
56: Newport, weggetje naar het politiebureau
57: Achter de kerk
58: Aan het einde van een vreemd uitziende tunnel
59: Ondergrondse Amco parking
60: Dak van Amco
61: Bedford Point in de showroom
62: Doorgang die wijst naar de splitsing
63: Op een dak in de achterstandsbuurt
64: Achter de rotsen vlakbij de pier
65: Achter een gebouw in de achterstandsbuurt
66: Ondergrondse parkeerplaats
67: Bovenop de voetgangersbrug
68: Achter het "star statue" logo
69: Bovenop het casino

SHORESIDE VALE PACKAGES
70: West Dam
71: Oost Dam
72: Toren 1, Dam
73: "Exchange" helipad in de lagere dam
74: Achter de rots bij de hoek van de dam
75: Achter het meest verre Swank huis
76: Bij de voordeur van het derde Swank huis
77: Bij de voordeur van het vierde Swank huis
78: Colombian mansion
79: Picknick tables
80: Fudge Packing Factory
81: Cedar Grove
82: Dak van het politiebureau
83: Pike Creek, achter de olievaten
84: Achter je Hide-out
85: Wichita Gardens, appartement
86: Wichita Gardens, tussen de appartementen
87: Pike Creek, op de blauwe container
88: Achter het ziekenhuis
89: Op het dak van een vreemd uitziend gebouw
90: Pike Creek, tussen Turtle Head Storage
91: Wichita Gardens, onder een houten brug
92: Airport, parkeerplaats
93: Airport, onder een vleugel in een hangar
94: Airport, op de grond vlakbij het ronde gebouw
95: Airport, onder een vliegtuig
96: Voor het vliegveld
97: Metro
98: Airport, helipad
99: Airport landingsbaan
100: Airport, aan het einde van de landingsbaan

GAMEN MET KLASSE

Wie wil het niet, zo'n mooi plat schermpje op z'n kamer. Je steelt er niet alleen de show mee, het scheelt ook nog eens enorm veel ruimte. Veel bedrijven zijn inmiddels overgestapt op deze zogenaamde LCD TFT monitoren, maar zijn ze ook geschikt voor games?

Toen ik onlangs een nieuwe PC aan wilde schaffen, overwoog ik de aanschaf van zo'n plat TFT scherm. Tot nu toe waren deze monitoren echter nooit zo geschikt voor het verwerken van snelle beelden. Je kreeg dan een ongewenste waas achter elk bewegend voorwerp aan, een soort motion blur waar je niet op zat te wachten, zeker niet tijdens het gamen.
Een korte speurtocht langs diverse hardware fora leverde mij slechts een zekerheid op; dat ik niet de enige was met deze vraag.
Goed, dan scoren we toch een paar testexemplaren en zoeken we het zelf wel uit.

RESPONSE TIME

Zonder al te technisch te willen worden, toch eerst even een aantal belangrijke eigenschappen van TFT (Thin Film Transistor) schermen.
Ze gebruiken een geheel nieuwe techniek. Zo spreek je nu niet meer over refresh rates, aangezien het scherm uit kristallen is opgebouwd (Liquid Cristal Display, oftewel LCD) die gewoonweg aan of uit zijn. Wel is de tijd dat ieder kristal nodig heeft om van uit naar aan (of andersom) te gaan, belangrijk.
Dit wordt uitgedrukt in een zogenaamde pixel response time. Hoe minder tijd nodig is, hoe sneller de beeldverversing en dus hoe minder waas. De pixel response time wordt uitgedrukt in milliseconden (ms).

CONTRAST EN HELDERHEID

Ook belangrijk is de contrast ratio. Hoe hoger deze waarde, hoe scherper het beeld. Een monitor met een contrast ratio van 450:1 geeft dus scherper beeld dan eentje met een contrast ratio van 300:1.
De helderheid (lichtintensiteit) van het scherm wordt gemeten in candela per m2, oftewel cd/m2. Ook hier geldt; hoe hoger de waarde, hoe helderder het scherm.

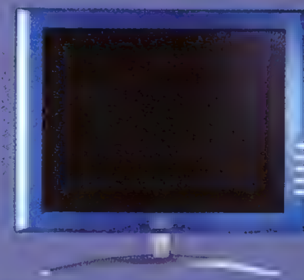
Let verder ook op de volgende zaken: DVI aansluiting (digitaal) die uiteraard dan ook op je grafische kaart moet zitten, de kijkhoek (zie je van opzij en boven/onder ook nog wat), draai en kantelmogelijkheden van het scherm, het aantal backlights en de egaliteit daarvan en dode pixel garantie.
Dode pixels zijn pixels die of helemaal uit of helemaal aan blijven en zijn met het oog waarneembaar. Check bij het kopen dus of en vanaf hoeveel dode pixels er garantie wordt gegeven. Omdat geen enkel scherm hetzelfde is, raden we je aan elk scherm eerst daadwerkelijk zelf te testen.

INHAALSLAG

Na onze test is duidelijk dat er een inhaalslag is gemaakt. Waren dit soort schermen voorheen nog niet geschikt voor games, nu viel er weinig te klagen. We hebben tijdens de test naast elk scherm een normale (CRT) monitor laten draaien om verschillen duidelijk te kunnen zien. Ook hebben we de schermen onderling naast elkaar laten draaien want specs zeggen niet altijd alles.
Bij alle drie de schermen was het beeld iets strakker en helderder dan bij het normale CRT scherm. Alleen bij erg snelle beeldverversing (lees: je muis een whiplash bezorgen) leggen de TFT schermen het af tegen het CRT scherm. Als over enige tijd de response time nog wat omlaag gaat, verwacht ik dat ook dat geen probleem meer zal zijn.
Het vreemde is dat het scrollen in tekst de grootste problemen geeft. De letters zijn bij de geringste verplaatsing nauwelijks meer leesbaar. Een ander nadeel is dat je min of meer gebonden bent aan een resolutie van 1024x768. Hoger kan niet (er zijn maar zoveel pixels bij 15"), lager kan wel maar wordt vaak lelijk. Goed, met zo'n resolutie valt best te leven.
Belangrijkste nadeel is natuurlijk de prijs, die ongeveer twee maal hoger ligt dan bij een vergelijkbaar CRT scherm.... maar dan heb je ook wat! Bedenk daarbij tegelijk dat het effektieve beeldoppervlakte van een 15" TFT scherm nagenoeg overeenkomt met die van een 17" CRT scherm. ◄

HERCULES PROPHETVIEW 720

★★★½☆
Fabrikant: Hercules
Distributeur: Guillemot
Response Time: 30 ms
Contrast Ratio: 300:1
Helderheid: 230 cd/m2
Prijs: Euro 649
www.guillemot.nl



Een rete cool vormgegeven scherm met goed beeld voor een mooie prijs. Het scheelt immers al snel een paar honderd piek, euh, honderd zoveel Euro met de andere twee schermen. Minpuntje is dat de kijkhoek van boven naar beneden erg klein is. Maar goed, van links naar rechts is natuurlijk veel belangrijker, en dat is prima in orde.

NEOVO S-15V 775

★★★☆☆
Fabrikant: Neovo
Distributeur: Centenna
Response Time: 25 ms
Contrast Ratio: 300:1
Helderheid: 200 cd/m2
Prijs: Euro 775
www.neovo.nl



Wat beeldkwaliteit betreft vergelijkbaar met de Prophetview, alleen ligt de prijs duidelijk hoger. De oorzaak heeft alles te maken hebben met de aanwezigheid van composite video en S-video input. Hierdoor kan het scherm ook als TV voor DVD- en video input gebruikt worden. Voor het scherm heeft men een glasplaat laten monteren, goed voor reiniging en bescherming maar helaas ook voor reflekties.

NEC LCD 1550M

★★★★½
Fabrikant: NEC-Mitsubishi
Distributeur: Copaco Ingram Micro, Tech Data, Best'ware
Response Time: 25 ms
Contrast Ratio: 450:1
Helderheid: 300cd/m2
Prijs: Euro 780 (zwarte uitvoering)
www.nec-mitsubishi.com



De winnaar van deze test. De hogere waarden bij de contrast ratio en helderheid leveren duidelijk ook een mooier beeld op. Het is dan ook wel [illegible] het duurste scherm van de drie. Andere sterke kanten zijn de USB-aansluitingen (1x in, 4x uit) in de voet, de mooi aan de achterkant weggewerkte snoeren en de ingebouwde speakertjes en koptelefoonaansluiting.

POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.

Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.

Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:

1. Commerciele advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.

Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.

De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware.

Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR:

POWER UNLIMITED
POWER SALES
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES

De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden.
Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst tel. 023 - 5463450; fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop: Game Boy (groen) in zeer goede staat, 9 spellen, waaronder Pac-in-Time, DK2 en Pokémon blue+yellow, vergrootglas met licht en een trainer-guide voor Pokémon blue. Prijs € 80 . Mail naar bajdbderoos@hetnet.nl, of bel naar 0180-317158. Omgeving Rotterdam. Vraag naar Jelle.

Gezocht voor de N64: WWF No Mercy mocht je in het bezit zijn van dit spel en wil je hem aan mij verkopen mail me dan even op dit mailadres lars_sieval@hotmail.com.

Te koop: N64 met 2 controllers, expansion pack, rumble pack en memory card + 17 spellen waaronder; The World Is Not Enough, Zelda 1 en 2 Goldeneye, Turok 2 en Rage Wars. Alles in 1 koop voor € 380 of per spel € 15-25. Voor informatie bel naar +32474/684939

Te koop: Nintendo64, 2 controllers, expansion pack, 9 Spellen; Perfect Dark, Mario Party 2, Mission Impossible, Goldeneye, Mario 64, NHL, MRC Racing, Super Smash Bros, Zelda OOT. Vraagprijs: € 165. Tel: 0184-418037 E-mail: Ali_krasniq@hotmail.com vraag naar Rowan.

Te koop: GBA met Tony Hawk Pro Skater 2 en Mario Kart Supercircuit, slechts twee weken gebruikt alles in perfecte staat incl. alle doosjes en boekjes, prijs: €199 (daar valt over te praten) Mail voor meer informatie naar: rickvanerp@hotmail.com of bel 0614709880, omgeving Den Bosch.

Wie wil zijn Advance Wars (GBA) ruilen voor mijn Rayman Advance (GBA) mail naar: de_wildedavid@hotmail.com omgeving: het Gooi.

Te koop: Topgear GT Championship voor de GBA. Inclusief origineel doosje en boekje voor slechts € 20. Mail naar yonas112@hotmail.com of bel naar 0529-433242 en vraag naar Yonas.

Te Koop: 5 Nintendo spellen (Pokémon Stadium € 25,-, Pokémon Snap € 25,-, Zelda (Ocarina of Time) € 10,-, Army Men 3D € 25,-, Forsaken € 10,-) en 4 Game Boy (Color) spellen (Pokémon Yellow € 10,-, Home Alone € 10,-, Tomb Raider € 15,-, Pelican Game Editor (Pokémon) € 25,-) Alles in perfecte staat, alles + boekje + doosje (behalve Army Men = geen doosje) Nieuwprijs ± € 400 , mijn prijs alles bij elkaar € 150. Mail naar ultimateun@hotmail.com of bel 06-12765632. Alleen vervoer in regio Eindhoven.

Te koop: Nintendo 64, 2 controllers, memorycard, rumblepack, expansionpack en 17 spellen waaronder: Tony Hawk 2, Perfect Dark enz. voor € 400. Of goedkoper! alles is compleet!! Mail naar roger_orlando@hotmail.com als je meer wilt weten.

Een ouwe Nes. Met een controller en een spel. Over de prijs worden we het wel eens. Bel 015-2613577 vraag naar Sebastiaan.

PLAYSTATION

Te koop: omgebouwde PlayStation met ongv. 140 spellen. Met 4 mem. cards 1 van 8 mb 1 van 32 mb en 2 van 1mb.Met een Dual shock controller en een gewone controller. Incl. alle kabels en in hele goede staat.

Te koop: 3 jaar oude PlayStation, 2 controllers, 2 memorycards, gun, x-plorer v2 en 10 spellen waaronder RollCage Stage II en Gran Turismo. Bellen op maandag t/m woensdag, vrijdag en zondag, na 16.00 naar 073-6843810 en vraag naar Lucas, over de prijs worden we het wel eens.

Gezocht: een PlayStation 2 met 1 a 2 controller(s) en 1 memorycard. Het liefst zie ik er 1 of 2 games rbij. De maximum prijs is € 350. Reacties naar martijntemolder@hotmail.com

Gezocht: PlayStation 2, goede staat. Over de prijs worden we het wel eens. Tel: 06-13374998 (Doordeweeks na half 4, weekend alleen op zaterdag) Peter uit Barendrecht.

en je krijgt er heel wat PU's bij dit alles voor maar € 600. Tel. 0620687008 snelle bellers krijgen er een paar demo's bij.

Te koop gevraagd: WWF Smackdown 2: Know your role, voor de PlayStation. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar marcoburgstra@hotmail.com (omgeving Alkmaar).

Te Koop: PlayStation (omgebouwd) + 3 MemoryCards + 4 controllers (waaronder 2 Dual shocks) + 1 stuurwiel met pedalen + 1 MultiTap + 54 games (waaronder vele toptitels) + ongeveer 20 demo cd's. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar randyoost@hotmail.com voor informatie.

Te koop: PlayStation omgebouwd, multitap, 21 spellen bijv: Croc 2, Rollcage Stage 2. 2 controllers. 3 codeboeken. Dit verkoop ik voor € 250, bel naar Daniël Pattiata.Tel:033-4890456 Mobiel:06-19934288.

Te koop: PSX, 2 controllers (1 gewone (wel Sony),1 Dual shock (geen Sony), 2 memorycards (15 blocks), 12 originele spellen: ISS Pro Evolution1&2, GT1&2, FF7,8 en 9, MGS, James Bond Tomorrow Never Dies, Soviet Strike, Destruction Derby 2 en Tekken 3. Prijs: € 250. Mail naar ajtax@xs4all.nl

Te koop: omgebouwde PlayStation met alle bedrading, 2 Dual shock controllers, 4 memorycards, en 28 spellen met onder andere Gran Turismo 1+2, Tony Hawk 1+2+3, Metal Gear Solid, Dave Mirra 1 en full remix, NBA 99, Tekken 3 en F1 2000. Prijs: € 181. Tel: 0485-454202 of mail naar muskamarco@hotmail.com. bellen na 5 uur, vraag naar Marco Mill (noord-braband onder Nijmegen).

SEGA

Te koop voor de Dreamcast: Sonic Adventure, Sonic Adventure 2, Dead or Alive 2, V-Rally 2, Rayman 2, Virtua Tennis, Soul Reaver, Sega GT, Resident Evil Code:-Veronica-, NBA 2K, Fur Fighters, ChuChu Rocket en Skies of Arcadia.(eventueel heb ik ook nog Headhunter) Alles is origineel met hoesje en boekje. Alle spellen doen het perfect. Interesse? Mail naar bramvanlier@hotmail.com of bel 073-6141603 en vraag naar Bram (na 16.30 bellen). Over de prijs worden we het wel eens.

Te koop gevraagd voor de Megadrive: Het spel Shining Force voor Mortal Kombat 2 of Sonic en Tails. Ik ben ook bereid het te kopen. Over de prijs valt te onderhandelen. Tel: 06-18766514 of 043-3617569. Maastricht

Te Koop: Dreamcast, 2 controllers, 1 light gun, 1 memory pack, 1 viberation pack, inc. 10 games o.a Unreal Tournament, POD2 Multiplayer, Mortal Kombat Gold. Dit alles voor € 225! Heb je belangstelling: Bel: 036-5311552 en vraag naar Wouter Seinstra of e-mail: seinstrawouter@hotmail.com

PC

Gevraagd : Voodoo 2, 12 MB kaart PCI. Liefst van Creative, ander merk mag ook over prijs worden we het wel eens. vraag naar Jeroen. Tel 045 5319668.

Ik zoek al een hele tijd naar het spel Ascendancy. Heb jij het en wil je er vanaf, bel of e-mail me dan ff: tel.nr.: 0615391145; e-mail: henk@takman.myweb.nl. Omgeving Hardenberg.

Te Koop voor PC: Black & White € 25, Stronghold (castle-sim) € 30, Themepark inc. € 16, Super Taxi Driver € 3,50,of allemaal samen voor € 70, mail naar c.e.mkuhlmann@hetnet.nl met onderwerp: PC-Games

Gezocht : Het spel Half-Life. Over de prijs worden we het wel eens. Graag in Rotterdam en omstreken.E-mail naar: pretenderchase@yahoo.com of bel naar: 06-14605297.

Te koop: Pentium 75mhz van het merk Compaq, 42mbram cd-rom, diskette, Windows95, zeer betrouwbare computer!! Veel spelletjes (Commandos, Flight-Simulator, RedAlert ect} Prijs € 150.

Gevraagd het spel Monopoly Tycoon. Te koop: Big Race USA, Grand Prix Speed, Nascar Racing 2, Command & Conquer 95 samen met Civilisation 2, Need for Speed 3, Prost Grandprix, Krush kill n' Destroy, FIFA 99, GTA 1, Red Alert, Tombraider 4, Rally Championship. Er kan ook geruild worden. Mail naar van_der_wal_pieter@hotmail.com of bel 0623219765 na 7 uur 's avonds, omgeving Heerenveen.

Te koop gevraagd: Ik ben op zoek naar het PC-spel: Stronghold. Heb je die en wil je die verkopen laat het me weten. Ik heb er zo'n € 10/15 voor over. Tel: 0517-431022. Fax: 0517-431023 Mail: jelle_posthuma@hotmail.com

Te koop gevraagd: Final Fantasy 7 voor de PC. Prijs o.t.k. Bel na 18.30 uur naar 012455703 (in België) en vraag naar Rebekka; of mail naar rebekkasteurs@hotmail.com

Te koop gevraagd: Het Messiah official stragegies & secrets-guide, maar een walkthrough is ook goed. R. Hurenkamp. E-mail: Hurenkamp10@hotmail.com Tel.: 053-4762485 Omgeving Enschede.

Gezocht voor P.C. Delta Force 1, over de prijs worden we het wel eens bel: 070-3559297 omgeving Den Haag, vraag naar Rutger.

Te koop: Trustmaster Steering Wheel + Grand Prix 3. Nog maar zelden gebruikt. Samen voor maar € 50,- Voor meer informatie: Tel. 0494-313446. E-mail: bart_bouwmans@hotmail.com

Te koop gevraagd: Een Pentium 233 of 266 voor € 80. Ik woon in de omgeving van Ede in Gelderland. Je kan me @-mailen naar: sanderwestmaas@hotmail.com

DIVERSEN

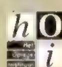
Te koop: Rayman Advance (GBA), € 45; Black and White (PC) € 30. Beide met doos en boekje en in goede staat. Mail naar: erikgeskes@hotmail.com

Te ruil PC spellen tegen Dreamcast spellen: Tomb Raider 3, Tomb Raider 4, Tom Clancy's Rainbow Six, Shogo, Karate 3D. Alle spellen zijn origineel en in een perfecte staat met doosjes en boekjes. Als je snel bent krijg je Road Rash er ook bij. Mail: emiliorza@gmx.net

POWER UNLIMITED
VNU BUSINESS PUBLICATIONS

Hoofdredacteur
Niels Roodenburg
Eindredacteur
Ed Wiggemans
Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Dre Urhahn, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma
Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
Internet
www.powerweb.nl
Vormgeving
EP&PP: Marieke Bausch, Nella de Koster, Marie-José Reuwer, Bob van Kordelaar
Marketing
Sylvia Castelijn (marketing manager), Chantal Smit (junior bladmanager, 023-5463366) Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever
Eric Ariëns
VNU Labs
Martijn Overman (coördinator), Jeroen Eleveld (assistent)
Advertenties
Reserveringen: tel: 023-5463362 fax: 023-5465508
E mail: sales@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Account manager: Jaap Verschoor
Account manager binnendienst: Janet Robben, Rocky Wilson, Stefan Joosten
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel: 44 207 316 9638, fax: 44 207 316 9774
Druk
Roto Smeets Utrecht
Klantenservice
023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur, serviceteam@tijdschriften.vnu.com
Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs
Met ingang van nummer 5 bedraagt de abonnementsprijs ƒ 71,40 / BFR 1500 per 12 nummers.
België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, tel: 070-660113.
Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.
Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlandse uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften



POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

NEDGAME VIDEOGAMES

! WINNAAR POWER AWARDS 2001 CATEGORIE BESTE GAMESHOP !

Dreamcast, nu € 99,-

- inclusief internet software en een joypad
- deze aktie is alleen geldig bij aanschaf van 3 games of accessoires





Playstation

ACE COMBAT 3	24 99
ALONE IN THE DARK 4	45 49
ALUNDRA 2	26 99
BREATH OF FIRE 4	36 49
CASTLEVANIA CHR	36 49
COLIN MCRAE RALLY 2	24 99
CHASE THE EXPRESS	24 99
CRASH BAND 1/2/3	24 99
CRASH TEAM RACING	24 99
DINO CRISIS 2	24 99
DISNEY'S TARZAN	24 99
DRIVER	10 99
DRIVER 2	24 99
DUKE NEKEM LAND OF	17 99
DUKES OF HAZARD	17 99
FIFA 2001	24 99
FIFA 2002	54 99
FINAL FANTASY 6	17 99
FINAL FANTASY 7	24 99
FINAL FANTASY 8	24 99
FINAL FANTASY 9	31 49
FORMULA ONE 2001	26 99
GRANDIA	17 99
GTA 2	13 49
HARRY POTTER	54 99
LMA MANAGER 2002	54 99
MAT HOFFMAN	36 49
MEDAL OF HONOR	24 99
MEDAL OF HONOR 2	24 99
MEGAMAN X5 /X6	36 49
NEED FOR SPEED 5	24 99
PARASITE EVE 2	24 99
PLAYER MAN 2001	31 49
RAINBOW SIX	17 99
RAYMAN	17 99
RED ALERT	10 99
RESIDENT EVIL 3	26 99
SOUL REAVER	17 99
SPEC OPS 2/3	17 99
SPIDERMAN	24 99
SPIDERMAN 2	45 49
SPYRO 1/2/3	24 99
SYPHON FILTER 2	24 99
SYPHON FILTER 3	49 99
TEST DRIVE 5	24 99
THE WORLD IS NOT EN	24 99
TIME CRISIS	24 99
TOMB RAIDER 2	17 99
TONY HAWK	17 99
TONY HAWK 2	24 99
TONY HAWK 3	45 49

ACCESSOIRES.

DUAL SHOCK	31 49
MEMORY CARD	8 99
PLAYSTATION (PSONE)	129 00
RGB CABLE	8 99
SONY MULTITAP	31 49

Playstation 2

ACE COMBAT 4	63 99
AGE OF EMPIRES 2	63 99
AIRBLADE	63 99
ATLANTIS 3	45 49
BALDUR'S GATE	63 99
BATMAN	63 99
BURNOUT	63 99
CAPCOM VS SNK	68 99
CRASH BANDICOOT	63 99
DARK CLOUD	63 99
DEVIL MAY CRY	58 99
ECCO	63 99
EVIL TWIN	58 99
F1 2001	68 99
FIFA 2002	68 99
FORMULA ONE 2001	45 49
GRAN TURISMO 3	63 99
GTA 3	63 99
HALF-LIFE	49 99
HEADHUNTER	63 99
JACK & DEXTER	63 99
JAMES BOND	68 99
KLONOA 2	63 99
MADDEN 2002	63 99
MOTO GP 2	63 99
NBA LIVE 2002	63 99
ONIMUSHA	63 99
PRO EVOLUTION SOC	63 99
RAYMAN M	63 99
RED FACTION	63 99
RES. EVIL CODE VER.	68 99
REZ	63 99
SALT LAKE 2002	63 99
SHAUN PALMER	63 99
SILENT HILL 2	63 99
SOUL REAVER 2	63 99
SPLASH DOWN	63 99
SSX TRICKY	68 99
STATE OF EMERGENCY	63 99
THE BOUNCER	45 49
TIME CRISIS 2	63 99
TONY HAWK 3	63 99
TWISTED METAL BL.	63 99
WIPEOUT FUSION	63 99
WORLD RALLY CH	63 99
WWF SMACKDOWN 2	63 99

ACCESSOIRES.

ACTION REPLAY 2	49 99
DUAL SHOCK 2	33 49
DVD AFSTANDSBED.	31 49
DVD REGION X	36 49
HORIZONTAL STAND	15 49
MEMORY CARD	45 49
PLAYSTATION 2	299 00
Ps2 + METAL GEAR 2	359 00
VERTICAL STAND	15 49
X-PLODER	36 49

Dreamcast

4 WHEEL THUNDER	17 99
90 MINS	49 99
BANGAI-O	26 99
CANNON SPIKE	49 99
CHICKEN RUN	26 99
CHU CHU ROCKET	4 49
CONFID. MISSION	49 99
CONFLICT ZONE	45 49
CRAZY TAXI 2	45 49
DAVE MIRRA	26 99
DAYTONA USA 2001	49 99
DEAD OR ALIVE 2	45 49
DONALD DUCK	31 49
DRAGON RIDERS	45 49
DUCATI WORLD	26 99
EIGHTEEN WHEELER	49 99
EUROP. SUP. LEAGUE	26 99
EVOLUTION	26 99
FIGHTING FORCE 2	17 99
FIGHTING VIPERS 2	26 99
FLOIGAN BROTHERS	49 99
GIGA WING	26 99
GRANDIA 2	58 99
GUNBIRD 2	26 99
HEAVY METAL	49 99
HYDRO THUNDER	17 99
MONACO GP	10 99
OUTTRIGGER	49 99
PEN PEN	10 99
PHANTASY STAR	49 99
PHANTASY STAR 2	49 99
RAYMAN 2	31 49
READY 2 RUMBLE	17 99
READY 2 RUMBLE 2	26 99
REC. OF LODOS WAR	26 99
REZ	49 99
SHENMUE	63 99
SHENMUE 2	49 99
SOLDIER OF FORTUNE	31 49
SONIC ADVENTURE 2	49 99
SONIC SHUFFLE	36 49
SPIDERMAN	45 49
SUPER RUNABOUT	26 99
THE HOUSE OF DEAD 2	36 49
UEFA STRIKER	17 99
ULTIMATE FIGHTING CH	26 99
UNREAL TOURN	45 49
VANISHING POINT	26 99
VIRTUA FIGHTER 3	17 99
VIRTUA TENNIS 2	49 99

ACCESSOIRES.

KEYBOARD	17 99
RGB CABLE	17 99
RUMBLE PACK	17 99
SEGA CONTROLLER	26 99
SEGA MOUSE	36 49
VISUAL MEMORY	26 99

Nintendo 64

BANJO TOOIE	72 99
BLUES BROTHERS	26 99
DAIKATANA	26 99
DONALD DUCK	58 99
EXCITEBIKE 64	40 99
HOT WHEELS	17 99
HYBRID HEAVEN	17 99
HYDRO THUNDER	17 99
KIRBY 64	63 99
MARIO KART 64	40 99
MARIO PARTY 3	63 99
MARIO TENNIS	63 99
MICKEY SPEEDWAY	40 99
MYSTICAL NINJA 2	26 99
NBA COURTSIDE	17 99
NBA LIVE '99	17 99
NHL BREAKAWAY '99	10 99
PAPER MARIO	63 99
PERFECT DARK	40 99
PGA TOUR GOLF	26 99
POKEMON STADIUM	58 99
POKEMON STADIUM 2	72 99
RAT ATTACK	17 99
RIDGE RACER 64	26 99
RUGRATS THE MOVIE	54 99
SHADOWMAN	17 99
STAR WARS RACER	26 99
SUPER MARIO 64	26 99
SUPER SMASH BR	54 99
TONIC TROUBLE	26 99
TOP GEAR OVERDR.	17 99
V RALLY	17 99
WORMS ARMAGED	26 99
ZELDA MAJORA'S M	58 99

TEVENS VELE GEBRUIKTE GAMES. BEL OF KIJK OP INTERNET

ACCESSOIRES.

CONTROLLER	31 49
EXPANSION PACK	31 49
MEMORY CARD	22 49
N64 + MARIO 64	77 99
RUMBLE PACK	17 99
TRANSFER PACK	22 49

HINTBOEKEN

F. FANTASY 7/8/9/10	22 49
METAL GEAR SOLID 2	22 49
POKEMON CRYSTAL	22 49
POKEMON GOLD/S.	22 49
SILENT HILL	4 49
SILENT HILL 2	22 49
ZELDA AGES/SEAS.	22 49
ZELDA MAJ MASK	22 49
ZELDA OCARINA	22 49

Gameboy ADVANCE

ADVANCE WAR	45 49
BREATH OF FIRE	54 99
CASTLEVANIA	54 99
DONALD DUCK	54 99
DOOM	54 99
F-ZERO	45 49
FINAL FIGHT	54 99
GOLDEN SUN	45 49
HARRY POTTER	49 99
I.S.S	54 99
MARIO KART	45 49
MEGA MAN	54 99
RAYMAN	54 99
SPYRO THE DRAGON	54 99
STREET FIGHTER	54 99
SUPER MARIO	45 49
TOM & JERRY 2	54 99
TONY HAWK 2	54 99
WARIO LAND 4	45 49

ACCESSOIRES.

ADAPTER	8 99
ADAPTER + BATTERY	15 49
BUMPER	8 99
CARRY CASE	13 49
GBA CLEAR BLUE	99 00
GBA CLEAR RED	99 00
GBA PURPLE	99 00
GBA WHITE	99 00
LIGHT	10 99
LINK CABLE	8 99

Gameboy COLOR

DONKEY KONG	40 99
HARRY POTTER	45 49
HARVEST MOON 2	40 99
MARIO TENNIS	40 99
MEGA MAN	17 99
POKEMON GOLD	45 49
POKEMON PINBALL	40 99
POKEMON SILVER	45 49
POKEMON TRADING	17 99
RAYMAN 2	40 99
STREET FIGHTER ALP	17 99
SUPER MARIO DX	40 99
TONY HAWK 3	40 99
ZELDA AGES	40 99
ZELDA DX	40 99
ZELDA SEASONS	40 99

ACCESSOIRES.

6 IN 1 PACK	22 49
ADAPTER + BATTERY	15 49
GBC CONSOLE	86 99
WORM LIGHT	10 99

Pc cd rom

AGES OF EMP. GOLD	49 99
ALIENS VS PRED. 2	40 99
ALONE IN THE DARK 4	40 99
ATLANTIS 3	22 49
BALDUR'S GATE 2	40 99
BALDUR'S GATE T.O.B	26 99
BATTLE REALMS	40 99
BLACK & WHITE	45 49
CHAMP. MAN 01/02	40 99
CIVILIZATION 3	45 49
COLIN MCRAE 2	17 99
COMMANDOS	8 99
COMMANDOS 2	40 99
DIABLO 2	26 99
DIABLO 2 LORD OF DE	26 99
EMP. BAT. FOR DUNE	45 49
EMPIRE EARTH	40 99
F1 2001	45 49
FALLOUT TACTICS	40 99
FIFA 2002	45 49
GANGSTERS 2	40 99
GP 3	8 99
GTA 2	13 49
HALF LIFE	13 49
HALF LIFE BLUE SHIFT	22 49
HALF LIFE GENERATION	26 99
HARRY POTTER	45 49
HITMAN	13 49
HOOLIGANS	26 99
IL2 STURMOVIK	40 99
MADDEN 2002	40 99
MAT HOFFMAN	40 99
MAX PAYNE	40 99
MEDAL OF HONOR	40 99
MONOPOLY TYCOON	45 49
MOTO RACER 3	45 49
MYST 3	40 99
MYTH 3	22 49
NHL 2002	45 49
OPER. FLASHPOINT	36 49
PROJECT IGI	13 49
RAYMAN 2	10 99
RED ALERT 2	22 49
RED ALERT YUR. REV	31 49
RED FACTION	40 99
ROLLERC. + ADD ON	22 49
SOLDIER OF FORT. S.E	13 49
SOUL REAVER 2	40 99
STAR TREK ARMADA 2	40 99
STARCRAFT + ADD ON	17 99
SWAT 3	13 49
THE SIMS + HOT DATE	49 99
THE SIMS + RIJKE LEV	45 49
THE SIMS HOT DATE	31 49
THE SIMS PARTY	31 49
THEME PARK INC	13 49
TIBERIAN SUN + ADD O	26 99
TOM CLANCY'S GH. RE	40 99
UNREAL TOURNAMENT	13 49

Playstation 2 aanbiedingen top 10

1 wdl thundertanks	19.99
2 pool masters	19.99
3 driving emotion	19.99
4 rayman revolution	31.49
5 dynasty warriors	26.99
6 donald duck	31.49
7 mtv music generator	26.99
8 simpsons road rage	49.99
9 tekken tag tournam.	45.49
10 dead or alive 2	45.49

Dreamcast aanbiedingen top 10

1 sonic adventure	26.99
2 virtua tennis	36.49
3 crazy taxi	31.49
4 capcom vs snk	26.99
5 sega gt	26.99
6 ferrari f355	26.99
7 south park rally	10.99
8 ecco the dolphin	26.99
9 street fighter 3	26.99
10 wacky racers	17.99

Kom ook eens naar onze winkels...

Apeldoorn, Hoofdstraat 146
Enschede, Winkelcentrum "De Zuidmolen"
Groningen, Spilsluizen 4





DUIZENDEN GAMES VOOR ALLE SYSTEMEN VAN 8 TOT 128 BIT!!

Bestel nu: 050-3112632

artikelen mits voorradig worden dezelfde dag verzonden / prijswijzigingen onder voorbehoud

Verzendkosten € 7,50, boven de € 100,- gratis!
LET OP: ALLE PRIJZEN IN EURO'S !!

RESERVEER NU EEN GAMECUBE OF X-BOX !

GAMECUBE REALESE: 3 MEI, PRIJS € 249,- X-BOX RELEASE 14 MAART, PRIJS € 479,-

WILT U UW GAMECUBE OF X-BOX DIRECT OP DE RELEASE GRATIS THUISBEZORGD KRIJGEN? RESERVEER DAN NU DOOR 50 EURO OVER TE MAKEN OP REKENING 614704235 T.N.V. NEDGAME GRONINGEN. VERGEET NIET UW VOLLEDIGE ADRES EN HET SYSTEEM DAT U WILT RESERVEREN TE VERMELDEN. RESERVEREN KAN NATUURLIJK OOK IN ONZE WINKELS

WWW.NEDGAME.NL

OF MAIL NAAR: POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

■ JOUW SECOND OPINION MAIL JE NAAR SECONDOPINION@POWERUNLIMITED.NL

■ NUTSHELLS

Iedere maand bereiken vele tientallen games de redactie van Power Unlimited. Sommige daarvan komen net na de deadline binnen maar willen we jullie toch niet onthouden. Van die games vind je hier een kort overzicht, in een notendop zeg maar.

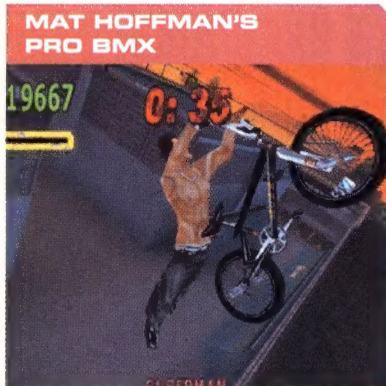
POPSTAR MAKER



PSX SCORE: 35

Alsof het kijken naar Starmaker al niet erg was. Nee, dit is dood- en doodzonde van je geld. Verder willen wij er geen woorden aan vuil maken.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX



PC SCORE: 70

Tony Hawk-achtige games zijn natuurlijk altijd leuk. Mat Hoffman laat alleen wat kleine steekjes vallen. Goed maar niet super.

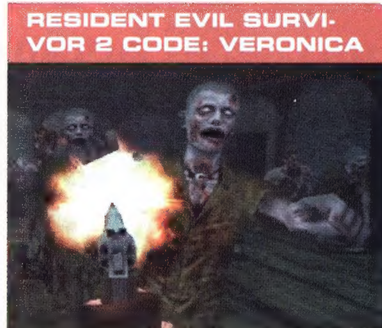
DE KOLONISTEN VAN CATAN



PC SCORE: 80

Het bordspel is razend populair maar speel je dit soort spelletjes liever op de computer dan is 't genieten geblazen. Alles wat het bordspel leuk maakte, zit er in.

RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 CODE: VERONICA



PS2 SCORE: 30

Resident Evil in firstperson. Deel 1 was slecht maar deel 2 zuigt zwaar. Slechte graphics en nog slechtere controls. Ver vandaan blijven.

ALIENATORS EVOLUTION CONTINUES



GBA SCORE: 40

Rechttoe rechtaan shooter met wat platformelementen. Eentonig tot op het bot, maakt ook niet echt gebruik van de kracht die in de GBA schuilt.

MONSTER INC



PS2 SCORE: 30

Leuk en dan hebben we het over de film want de game is dat zeker niet. Saai met een grote S en dan ziet het er ook nog eens niet uit.

TROPICO PARADISE ISLAND



PC SCORE: 72

Twintig scenario's en allerlei nieuwe goodies bieden de bezitters van deze hilarische 'dictatorsim' opnieuw veel fun.

■ SECOND OPINION

HARRY POTTER

PU januari 2002 / PC
Jan & J.J. gaven een 75
"De PC versie is trouw gebleven aan het boek en dat zorgt ervoor dat het spel de Potterfan meer zal aanspreken dan de PC fan, die niet in tovenarij gelooft."

Hee dudes,
Harry Potter is dus niet zo leuk als jullie doen voorkomen. Allereerst, de graphics. Man dat was schrikken. Harry die naast een platform belandt maar er gewoon op staat of een voorwerp dat op de achtergrond staat en toch voor iemand zijn hoofd is.
En dan de gameplay. Ik was de hele tijd bezig met kisten openen, smekkies verzamelen en simpele puzzels oplossen. Die spreuken zijn ook erg dom. Afwisselend zijn nog de eindbazen. Maar je kunt niet eens een andere kant op lopen dan naar je vijand! Zo wordt het wel erg simpel. Het richten met een spreuk gaat trouwens erg traag en zul je met het toetsenbord moeten doen en dat is een stuk lastiger.
Graphics: 6 replay: 6 gameplay: 6. Als totaalcijfer dus een 6.

Roan Meijer | Internet

60 SCORE



SYPHON FILTER 3

PU december 2001 / PSX
Boris gaf een 75
"Ik vermoed dat ik toch verwend ben door de komst van de DC en PS 2 en ik denk met mij een hele generatie gamers. Hoe goed Syphon Filter ook was en ondanks de indruk die het 2e deel op mij heeft gemaakt, is deel 3 gewoon op het verkeerde platform uitgebracht."

Heren,
Ik ben het niet eens ben met de review van Boris over Syphon Filter 3, ik heb de game gekocht en man, wat is dat een vette game zeg... Oké, de graphics laten een beetje te wensen over maar de rest is supervet!
Ik heb deel 1 en deel 2 ook gekocht en ik ben aan dat spel verslaafd! Als je het spel hebt uitgespeeld kun je de minigames spelen (ook vet) of je kunt opnieuw beginnen om secret levels en nieuwe characters voor de multiplayer te unlocken.
Is het niet heerlijk om wat te snipen, te rushen en te killen in one game? Ja toch?
Mijn totaalscore wordt een 85: graphics: 7 sound: 9 gameplay: 9.

Yves Meyer | Internet

85 SCORE



■ VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

PU 4 is de 100ste PU. En dat gaan we vieren ook. Verwacht veel dingen van vroeger, oude redacteuren, leuke weetjes, etc. Maar de PU zal niet alleen maar terugblikken, nee we behandelen natuurlijk ook gewoon de heetste games van 't moment. Wat dachten jullie van:

Special Report Turok 4
Preview IGI 2
Review Pikmin
Review Jet Set Radio Future
Coverview GTA 3 - PC

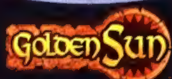
+ goodies:
GameCube CD
Poster
Extra Dik
En wie weet wat nog meer.

Power Unlimited 4 ligt 22 maart in de winkel


PlayStation 2
namco

www.gameboyadvance.nl www.gameboyadvance.be





Battle dark forces for the fate of the world.

Nintendo®
GAMING 24:7.™